UCG

PS3 专辑

VOL.17

PS3 SPECIAL





PS3专辑

VOL.17 PS3 SPECIAL

封面设计：葛华栋　责任编辑：马　骏



[信息集结]





[特企集结]



[劲作集结]





[攻略集结]



神机情报站

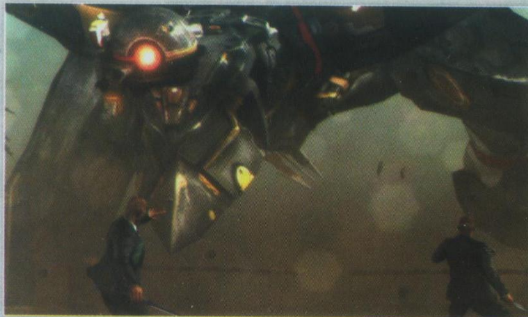
NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

新闻透视 NEWS REVIEW

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

白金接手《潜龙谍影 崛起》，新形态重生







事件回放 在今年E3展上缺席的小岛秀夫，最近出现在Spike TV VGA2011颁奖礼的舞台上，他并不是来拿奖，而是带来了让玩家望穿秋水的游戏——《潜龙谍影 崛起》！

Konami宣布，《潜龙谍影 崛起》的游戏名称从“Metal Gear Solid: Rising”改为“Metal Gear Rising Revengeance”，标题中取消了“Solid”，表示本作不属于《MGS》主系列，将会是一个独立的分支系列。而负责本作开发的不再是Kojima Productions，而是与之前传闻的一样交给了白金工作室开发！本作由小岛秀夫担任执行制作人，是角有二担任制作人。白金工作室方面是稻叶敦志担任制作人，首席程序员、剧本作者和美术师都是来自白金工作室。

《潜龙谍影崛起 复仇》转交给白金工作室的同时，整个游戏采用了全新的设计方案。之前公布的本作故事背景是发生在《MGS2》和《MGS4》之间，如今确定将改为发生在《MGS4》之后。游戏的战斗系统关键词仍然是“斩夺”，但是将会从“瞄准、砍杀、夺取”变成“砍杀、砍杀、砍杀、夺取”，取消瞄准系统的目的是为了让战斗更加快速流畅。为了表现更强的战斗速度感，本作采用了全新的图像技术，从新公布的画面来看，本作画面细节度似乎不如之前，但是小岛秀夫确认本作的画面帧率将会从每秒30帧提高到60帧。

在游戏中，玩家仍然可以操控雷电任意砍杀敌人和场景中的物件，包括汽车、坦克甚至Metal Gear。但是之前公布的场景可砍系统被取消，玩家将无法随意破坏场景。小岛秀夫表示，此前Kojima Productions一直朝着“一切皆可砍”的目标制作，结果因此走向了死胡同，他们发现这样完全破坏了游戏平衡性，而且使得后面的关卡设计很难继续进行下去。这也成为本作在制作中途一度中止的主要原因。

背景解析 在白金工作室接手之前，《潜龙谍影 崛起》其实已经被秘密取消。在2010年5月，小岛秀夫完成了《潜龙谍影 和平行者》之后，对本作进行了一次比较彻底的检查与评估，当时认为剧情、角色等方面都很不错，但是游戏系统存在很多问题。之后松山重信的团队仍然朝着原来的方向对斩夺系统不断深入研究，但是最终还是陷入了僵局。当时小岛秀夫失望地决定将此项目中止，直到某日他邀请白金工作室的人到Kojima Productions参观。

小岛秀夫曾经打算把《潜龙谍影崛起 复仇》外包给欧美的游戏工作室，但思索再三还是认为应该由日本人制作忍者剑斗的游戏系统。而在日本，有这种顶尖动作游戏大作开发实力的厂商并不多，开发了《猎天使魔女》的白金工作室就是其中之一。而白金工作室社长稻叶敦志到Kojima Productions参观之后，也对《潜龙谍影 崛起》的取消感到遗憾，他认为其中有许多可以发挥的地方，于是向小岛秀夫表达了愿意接手的愿望。对于本作似乎有些劣化的新画面，稻叶敦志表示希望玩家耐心等待，实际成品一定不会让人失望。

小岛秀夫开发开放式沙箱游戏

事件回放 在过去十年来，小岛秀夫一直在对人们说："我不想再开发《MGS》，想尝试全新游戏类型。"但是因为很多玩家只认准小岛秀夫开发的《MGS》，所以至今他仍然只能是一个《MGS》制作人。最近小岛秀夫向CNN电视台透露，他的新作并非《MGS》，而是一款采用开放世界架构的游戏，代号为"兽人计划"（Project Ogre）。



小岛秀夫说："这次我所开发的游戏不是那种很电影化的游戏，而是非常自由的游戏。"在该作中，玩家将可以在游戏世界里自由探索，而且这个游戏世界的内容非常丰富，玩家在游戏了100多个小时候，仍然能够找到很多有趣的新东西。

在E3 2011期间，小岛秀夫已经透露了"兽人计划"，当时他表示该作仅处于规划阶段，正在对一些创意进行实验，并研究相关技术。在那之后，他也谈到了《MGS5》的计划，不过从之前E3展的一段Fox引擎视频来看，小岛秀夫的这款新作应该不是《MGS5》，更像是一个幻想题材的游戏。最近小岛秀夫在其微博上放出了Fox引擎测试画面的屏射图，其中一张图是一辆装甲车以及一个正在潜行的战士，另一张图是一个女性人物建模，透过纹理逼真的外衣，可以看到里面的内衣。这张屏射图表现了Fox引擎在人物定制系统方面的强大，玩家可以在游戏中创造极其逼真的角色。

背景解析 《潜龙谍影崛起 复仇》是由白金工作室开发，小岛秀夫仅仅是挂了个制作人的头衔，他目前正亲自参与开发的是Kojima Productions自己的新作。之前E3展的简短视频中，人物装束以及"兽人计划"这个代号名都表明是一个中世纪题材的幻想游戏，但是最近公布的屏射图却是更像《MGS》的现代题材。是游戏中存在穿越成分？还是这根本就是两款不同的游戏？又或者测试画面根本与实际游戏无关？看来谍战游戏之王小岛秀夫还将和我们玩几个月的捉迷藏，该作的正式亮相应该要等到E3 2012。

索尼集团本财年将亏损900亿日元

事件回放 索尼宣布受日元汇率高企等因素影响，其第二财季（7～9月）运营亏损为16亿日元，此前预期为盈利400亿日元。集团净亏损为270亿日元，去年同期为盈利311亿日元；总营业收入为1.58万亿日元，去年同期为1.73万亿日元。索尼预计本财年净盈利600亿日元的目标不仅无法实现，反而可能出现900亿日元的净亏损，另外索尼表示泰国洪水可能会导致其销售收入降低250亿日元。全年销售额预计为6.5万亿日元。这则消息发布后，索尼股价大跌6.8%，今年索尼股价已累计下跌了48%。

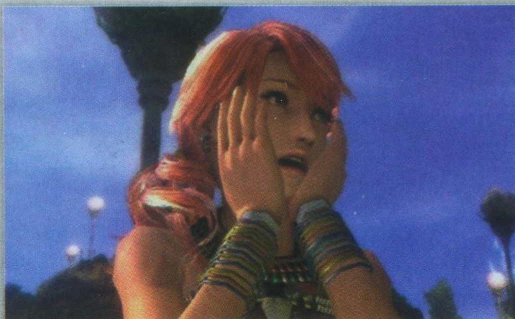
不过这次拖累索尼集团的并非游戏业务，该季度内PS3销售了370万台，同比仅小幅降低，软件销量为3740万套。PSP销售170万台，软件销量仅810万套。目前索尼集团旗下表现最糟糕的是电视部门，索尼预计该部门的全年净亏损将会达到1750亿日元！索尼已经将电视机全年销量预期下调到2000万台，下调幅度为9%。

背景解析 分析家认为，由于受到LG、三星等韩系对手的强烈冲击，目前索尼的电视业务已经到了生死存亡的危急时刻。由于韩元汇率的不断降低以及日元的持续高企，韩国电子公司拥有了日系企业无法比拟的成本优势。掌管索尼消费电子业务的平井一夫说："电视业务是索尼发展策略中很重要的一部分，我们对于7年连续亏损感到了强烈的危机感。"

评级机构标准普尔正考虑将索尼目前的信用评级从"A-"向下调整。标准普尔在报告中解释说，索尼平板电视业务的经营恶化没有缓解的迹象，这是准备将其降级的主要原因。此外，索尼完全收购索爱公司的举动也被认为将加重其财务负担。

叫好不叫座，《FFXIII-2》销量大跌

事件回放 《最终幻想XIII-2》尚未发售，日本《FAMI通》杂志就为其打出了40分的满分评价。但这并未给该作带来好运。5年前《FAMI通》给《最终幻想XII》打出满分，成为"《FF》系列"首款获得《FAMI通》满分评价的游戏，但是该作的销量却创下新低，成为进入PS时代以来系列正统续作中销量最低的一作。如今《最终幻想XII-2》看来要刷新系列最低销量的记录。



据Media Create统计，《最终幻想XIII-2》日本发售首周销量仅52.4万套，首周出货量为85万套，消化率为62.06%，对于这样一款大作来说，这样的消化率确实不理想。更惨的是，X360版《最终幻想XIII-2》首周销量只有1万套，在当周销量排行榜上位居48名。

《最终幻想XIII》的首周出货为180万套，实际销售150万套，最后在日本累计销量不到200万。按照比例推算，《最终幻想XIII-2》最终销量恐怕难以过百万，SE只有寄希望于该作能在欧美多卖一些。

背景解析 Media Create认为，《最终幻想XIII-2》的销量大幅下滑，与女性玩家对该作兴趣减退有关。根据Media Create的调查，女性玩家对该作的兴趣从前作的31.3%降低到22.2%。不过这只是一个小因素，真正致命的原因可能是大部分玩家对《最终幻想XIII》感到失望，因而对续作提不起兴趣，同时这也说明了日本家用机市场的萧条。日本高清游戏开发实力已经远远落后于欧美，过去能在全球市场上占据显赫地位的"《FF》系列"如今已无法与欧美大作抗衡。《FFXIII》在欧美的评价不高，《FFXIII-2》的海外销量恐怕也难以避免暴跌的命运。

《DQ》制作人以“虚幻引擎3”打造PS4新作?

事件回放 Epic Games宣布已经与Square Enix签署授权协议，SE将使用“虚幻引擎3”开发多款新作。另外，Epic最近在东京成立了一个引擎技术支持团队。SE使用“虚幻引擎3”开发的首款新作是由市村龙太郎率队制作，此前他是《勇者斗恶龙IX》的制作人。



本作并非《FF》或《DQ》新作，而是SE目前重点打造的一个原创新作，类型是动作RPG。为了进行游戏开发的准备，在过去两年来，市村龙太郎带着几个主要开发人员到世界各地旅行考察，并且对本作的画面风格和游戏系统进行了市场调查。市村龙太郎说：“我们是以全球市场为目标开发的，并非只面向海外玩家制作，我们的目标是制作只有像我们这样的日本人才能做出来的面向全球的游戏。”目前本作的开发团队有35人，SE正为本作招募游戏策划、程序员和设计师。市村龙太郎暗示，本作的对应平台可能并非PS3/X360，而是次世代主机。

背景解析 Square Enix曾经用“虚幻引擎3”开发了一款《最后的神迹》，这本来是一款PS3/X360跨平台游戏，但不知何故后来PS3版被取消。不过最近有消息说，PS3版将于2012年上市。《最后的神迹》素质平平，SE对“虚幻引擎3”的掌握程度确实令人不敢恭维。不过SE自己的“水晶工具”引擎表现也不理想，目前仅在“《最终幻想XIII》系列”中使用，这也许是SE不得不用回“虚幻引擎3”的原因。随着Epic东京团队的成立，今后会有更多日本厂商使用“虚幻引擎3”开发游戏。

EA遭PS3《战地3》玩家集体起诉

事件回放 EA曾经宣布PS3版《战地3》将会免费赠送《战地1943》，但是当游戏发售时，却不动声色地取消了这项优惠。愤怒的PS3玩家就此将EA告上了法院，Edelson McGuire向法院提交了联合诉讼状。控方认为，EA不仅食言，而且公布的时间很晚，当玩家买到了游戏之后，才在微博上进行了简单解释，而且没有对玩家的损失进行任何赔偿。因此控方律师认为EA通过向消费者进行虚假承诺进行牟利，存在误导消费者的行径。为了安抚玩家，在此案进行审判之前，EA已经向欧洲PS3玩家提供了免费的《战地1943》下载版，之后陆续于全球各地放出免费下载。



背景解析 在E3 2011，微软新闻发布会有《COD 现代战争3》的演示，而索尼发布会则是《战地3》的演示，两个年度最大话题性的大作分别选择了自己侧重的阵营。作为《战地3》侧重PS3的表现，就是向PS3玩家免费提供《战地1943》下载版，而发售前临时变卦的做法确实为人所不齿。EA与索尼的关系亲密，切莫因为如此小事而破坏了信赖的基础。

Team ICO高层离职，《最后的守护者》处境堪忧

事件回放 12月初，业界盛传Team ICO的上田文人已经离职，这则消息尚未得到确认，Team ICO的另外一位重要制作人已先行一步确认辞职。《最后的守护者》执行制作人、前SCEJ副社长羽山吉英于12月7日对外宣布已离开SCE，加入英国伦敦的Bossa工作室。



羽山吉英在日本和英国的游戏产业有14年的从业经验，曾在SCEJ担任了4年的副社长，几年前被任命为《最后的守护者》的执行制作人，这次他并未透露自己的辞职原因。他所加入的Bossa公司是新闻集团下属的游戏公司，羽山吉英将带领该公司开发其首款3D社交游戏。羽山吉英说：“未来的游戏业肯定是网络的天下，感谢最新的Flash 11技术，社交游戏的画面将会与家用机大作一样惊人。”今后Bossa将会在Facebook社交网站上推出大量社交游戏。

羽山吉英确定辞职之后数日，上田文人的离职消息也得到了确认。12月13日，索尼发布官方声明，宣布上田文人已经离职，不过他仍然是《最后的守护者》的主力开发人员，目前是按照外聘合同的方式参与本作的开发。上田文人并未透露未来他将何去何从。

背景解析 《最后的守护者》开发至今已有6年，至今都没有对外进行过DEMO演示，游戏开发状况令人担忧。最近美国游戏零售商GameStop一度表示该作已经取消，虽然SCE马上出面表示并无此事，GameStop也紧接着发表致歉声明，但是《最后的守护者》能否得见天日仍然是一个谜。不管怎样，在PS3发售已经5年后的今天，Team ICO仍然一款游戏都拿不出来，确实让喜欢它的玩家失望。



PSN防起诉服务条款遭起诉

事件回放 索尼于秋季更新的PSN服务新条款中，有一项免责声明引起人们的广泛关注，该服务条款要求PSN用户不得联名起诉索尼。结果这被当成霸王条款，被加州某男子代表PS3用户们告上了法院。

PSN的"不起诉"条款发布之后，很多厂商都在跟风，包括EA和微软都提出了类似的服务条款。结果作为始作俑者的索尼先被用户起诉。控方认为索尼此举是一种"不当商业行为"，而且该条款深深地隐藏于PSN服务条款的长篇大论之中，一般用户很难注意到。

背景解析 美国人爱打官司，在美国经商需要小心翼翼，一不小心当了被告，就有可能遭到巨额处罚。近来，被告怕了的很多企业都偷偷地在服务条款中加入免责声明。在索尼之前，美国已经发生过类似的诉讼案。美国AT&T公司也曾在其服务条款中暗藏类似声明，结果被用户联名告到高等法院，但是最后的判决结果是AT&T胜诉。有了这个先例，这次索尼胜诉的机会较大。

新品亮相 GAME DEBUT

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

末日余生

发行商： SCE
发售日： 2012年末/2013年初

在Spike TV的VGA2011颁奖礼期间，顽皮狗工作室公布了他们为PS3开发的原创独占大作《末日余生》(The Last of Us)，本作将会是与《未知海域》同等级的大作。开发至今已有两年时间。2009年《未知海域2》发售之后，部分开发人员已经在从事本作的开发。顽皮狗的联合总裁Christophe Balestra亲自担任制作人，创意总监是Neil Druckmann，导演是Bruce Straley，音乐由获得奥斯卡大奖的Gustavo Santaolalla创作，此前他的作品包括《断背山》、《巴别塔》等。



游戏发生在因为瘟疫爆发而人口锐减的末日世界里，主角是Joel和Ellie，前者是战斗型角色，后者是智慧型角色，他们必须彼此紧密合作，在危机四伏的环境中求生，穿越已经沦为废墟的美国多座城市。

导致末日的罪魁祸首是一种寄生菌类生物，它能控制宿主（即人类），将其变成类似于丧尸的变异生物，并且会从人体内破壳而出。于是人类的数量锐减，城市逐渐荒芜，剩余的幸存者为了食物和武器而自相残杀。这场浩劫是在十几年前发生的，Ellie就是在浩劫已经发生后的世界里降生。在游戏中，她和Joel情同父女。他们要利用各自的能力特点，并善于使用各种工具，在这样的世界中生存下去。



本作灵感来自BBC纪录片《地球》，本作的要点不在于与那些变异的丧尸战斗，而是Joel和Ellie之间的关系。本作会像剧情片一样，通过人物刻画和角色关系推动故事的发展，再通过剧情推动游戏发展。剧情、系统与美术风格是本作的三大要点。顽皮狗工作室总裁Evan Wells说："我们的目标是改变大家的游戏体验，我们很相信《The Last of Us》将会成为电影式游戏与剧情叙事方式的一次革命，为玩家提供前所未有的游戏体验。"

GTA V

发行商： Rockstar **发售日：** 未定

Rockstar于11月2日公布了《GTAV》的首个预告片，印证了此前的传闻：本作的舞台确实是根据洛杉矶而制作的Los Santos，也就是曾在《GTA圣安德里亚斯》中出现的城市。Rockstar表示本作将会发生在Los Santos及周边地区，包括一些山脉、乡村与沙滩。本作是Rockstar有史以来开发规模最大的游戏，而且将会是"《GTA》系列"的革新之作，将会把沙箱式游戏的自由度、叙事方式、任务方式以及网络模式发展到全新方向。

在首个预告片中，有一个应该是主角的旁白说道："我想要退休，不想再干现在所做的事，你懂的，就是那种……事情。我想当一回好人，一个居家男人，想像个普通人一样把孩子养大。"然后画面中就出现了一群匪徒打扮的男子冲进了一座建筑物里……



著名游戏业界分析家Michael Pachter认为，本作讲述的可能是某个想要金盆洗手的中年黑帮男子迫于现实而不得不"干最后一票"。他推测本作可能会在2012年E3展之前发售，之所以在如今公开，是因为游戏需要有半年左右的宣传周期。另外一位分析家Billy Pidgeon认为，赶在这个时间公开是因为Rockstar母公司Take-Two的财报即将发布，公开这样的超大作有利于提升投资者的信心。

从预告片中的很多细节可以看出，本作可能会紧贴时事，以经济萧条为背景，反映这种现实下的社会万象。此外，从预告片中也可以看出本作的画面更逼真，会有很多户外场景，比如国家公园、葡萄园等自然景观，相信场景规模会比《GTAIV》大很多。

东方风月 发售日：未定

开发商：Kennedy Miller Mitchell

《黑色洛城》开发商Team Bondi虽然已经破产，但该公司创始人Brendan McNamara已经在顺利进行下一款新作的开发。据《Financial Review》报道，该作名为《东方风月》(Whore of the Orient)，将会以旧上海滩为背景。

McNamara以上海滩为背景的新作构想引起了电影制片人George Miller的兴趣，他买下了制作权，由自己的Kennedy Miller Mitchell进行开发，该工作室的人员主要来自Krome工作室和Team Bondi。

"Whore of the Orient"是西方人对旧上海滩的别称之一，另外一个称呼是更为人熟知的"东方巴黎"。以旧上海滩为背景，对西方国家来说既有怀旧韵味，又有独特的异域风情。对于开发本作的原因，George Miller说："电影的成本太高了，一部大片要1.7亿美元，还要花两倍的钱做宣传。而开发游戏的基本投资只有其十分之一，《黑色洛城》的成本比一般低预算电影都要低得多，而一个星期就卖了300万套，净收入1.35亿美元。"



南方公园 发行商：THQ 发售日：2012下半年

黑曜石工作室最近公布了由他们开发的RPG版《南方公园》新作。这是通过全球发行量最大的游戏杂志《GameInformer》以封面报道的形式公开，意味着该作绝非普通动画授权游戏，而是一款AAA级大作。



本作将由THQ发行，游戏中玩家将扮演一位刚搬来小镇的小朋友，目标是交朋友，以及抵御来自各方面的威胁。本作由动画版制片人Trey Parker和Matt Stone监制。黑曜石工作室透露，本作将会与《纸片马里奥》相似，战斗将会采用回合制。制作人Matt MacLean说："我希望那些小孩子们哭得更惨，流更多血，他们会把彼此当做垃圾。所以本作的战斗就是一群小混蛋的恶斗。"

死或生5 发行商：Koei Tecmo 发售日：2012年

Koei Tecmo宣布，预定2012年春季发售的《忍者龙剑传III》将会附赠《死或生5》的试玩版。《死或生5》目前完成度只有15%，本作与以往系列作相比最大的不同是非常注重对场景的利用，通过场景的破坏不仅可以到达新区域，还可以给予对手重创，比如将对手打向爆炸的坦克。通过扳机键蓄力攻击，就可以将对手打向墙壁或场景中危险的物体，然后会进入QTE状态，按键成功即可重创对手。而被攻击的一方也可以通过QTE避免受伤，比如从高处跌落时，准确按键就能抓住某个突出物，避免摔伤。这些动作将会让《DOA5》更有动作游戏的感觉。

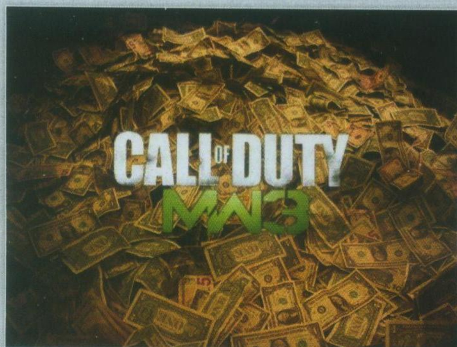


新闻大杂烩 VARIETY NEWS

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

数字串烧

10亿 Activision Blizzard宣布，《COD现代战争3》仅用16天时间销售额就突破了10亿美元，比2009年的电影《阿凡达》更快突破10亿美元收入。此外，《COD》已经有超过3000万玩家，刚投放不久的"COD Elite"服务用户已超过600万，其中100万为付费用户。AB表示，《COD》已经与《星球大战》《哈利·波特》和美国橄榄球联赛一样，成为一个可持续发展的重要品牌，每年推出的每个新作都能吸引数千万用户。



此前AB曾表示《现代战争3》首发5天销售额超过7.75亿美元，销量超过千万套。为表示庆祝以及回馈社会，Activision向自己组建的非营利性公益机构"使命召唤基金会"捐出300万美元。该机构致力于帮助退伍士兵回归社会，提供免费的职业训练等服务。此前"Call of Duty XP"展会的所有门票收入也都捐给了"使命召唤基金会"。

1200万 虽然《战地3》没有打败《现代战争3》，不过成绩也非常显赫。EA首席财务官Eric Brown透露到12月初本作实际销量已达800万，出货1200万，其中11月份销量300万套。《战地3》也推动了EA网络业务的增长，EA的最新网络发行平台Origin用户数量已超过600万。预计本财年EA在数字发行方面可实现超过10亿美元的销售收入。由于《战地3》表现惊人，EA已经提高了本财年的收入预期，预计能够达到40.5～42亿美元，此前估计的数值是38.3～40.3亿美元。

380万 SCE欧洲分公司宣布，《未知海域3 德雷克的轨迹》发售首日出货量突破380万套，将成为系列最畅销的一作。此前《未知海域2》发售首月销量仅100万套。目前"《未知海域》系列"累计销量已经超过1300万套。



1600万 EA宣布2010年发售的《FIFA 11》目前全机种累计销量已经突破1600万套，《战地 恶人连2》的累计

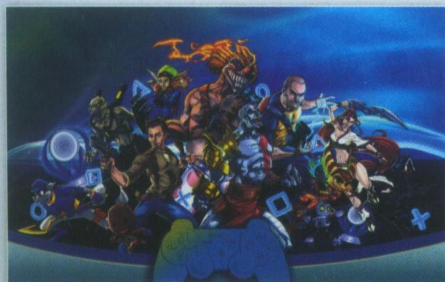
出货量逼近1100万套。在7～9月的季度里EA表现也相当出色，收入同比提高13.3%，达到7.15亿美元。不过由于该季度投入了大量的研发与营销费用，因而净亏损达到3.4亿美元。该季度最畅销的游戏来自EA Sports，《FIFA 12》出货量将近800万套，实际销售500万套，已创下系列的最快销售记录。

1000万 Bethesda Softworks宣布，《上古卷轴V 天际》目前累计出货量已经超过1000万套，总销售额接近6.5亿美元。此销量数据中也包含了PC版，该作是Steam网络下载服务有史以来最畅销的游戏，上市首日就有28万人同时在线。

流言蜚语

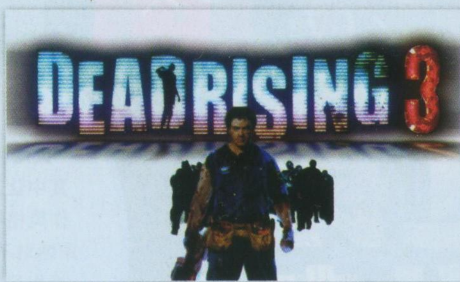
SCE全明星大乱斗?

据传SCE目前正委托SuperBot Entertainment开发一款类似于《任天堂全明星大乱斗》的乱斗型游戏，代号为“Fight”。SCE旗下的著名角色将在本作中一决高下，包括内森・德雷克、奎托斯、狡狐等。SuperBot的关卡设计师Chris Molina表示，最近索尼发布的电视广告“Michael”（其中有许多PS系角色）就是预示了SuperBot即将公布的新作。



《丧尸围城3》情报泄露?

据传《丧尸围城3》正在开发中，本作主角并非Frank West，而是一名汽车修理工，叫做Rick。游戏发生在“Los Perdidos”（西班牙语中“失落者”的意思），Rick的目标是将一架飞机修好，让他能在导弹爆炸之前逃出充满丧尸的小镇。飞行将成为本作的一个新游戏系统，同时也将描述非法移民的问题。本作还有另外一名重要角色名为Red，他将率领一群被感染变成丧尸的非法移民。



《死亡空间》4款新作?

继《死亡空间3》剧情泄露之后，最近又有传闻称EA将会开发《死亡空间》的FPS类型新作，而且还有该作的飞行类新作的计划。而在这两款游戏之后，《死亡空间》团队还准备开发一款类似于《未知海域》的游戏。

据传，《死亡空间》新作企划大量涌现的原因是最近该作团队发生了管理层的重大变更，《死亡空间3》差点被取消，不过该作最后还是被保住了。传闻称，《死亡空间3》将会有多人合作模式，本作也将是Isaac最后一次担任主角，三部曲将就此结束。

《战地四雄》开发中?

EA的《战地双雄》发售后获得了不错的评价，游戏销量也非常出色。最近有传闻称续作已经在开发中，但游戏名并非《战地双雄2》，而是《战地四雄》（Army of Four）。如其名所示，《战地四雄》将会把原作标志性的双人合作扩展为四人合作。负责开发的是EA蒙特利尔工作室，DICE的《战地3》开发团队提供支援，使用的引擎也是《战地3》所用的“霜寒2”引擎。

《龙之世纪》多人新作?

据报道，《龙之世纪》新作将会有多人模式，目前尚无法确定本作是《龙之世纪3》还是一款独立的下载游戏，不过可以肯定的是它所用的是《战地3》的“霜寒2”引擎。本作将采用竞技场式多人模式。



神机短消息

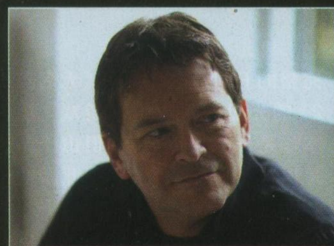
■据英国《EDGE》杂志报道，Guerrilla Games的大部分开发人员目前已经在全力制作《杀戮地带》新作，前两作的高级制作人Steven Ter Heide将担任本作导演。

■由于韩国开始实施最新青少年保护法，韩国SCE从11月18日起停止为未满16岁使用者提供连线服务与新帐号注册服务。在新系统完成之后，韩国的未满16岁玩家仍然可以注册PSN，不过在特定时间段仍然无法使用PSN服务。

■Rockstar联合创始人Dan Houser日前暗示，《学园坏小子》的续作正在规划中，可能会由Rockstar温哥华工作室开发。他还确认《马克斯・佩恩3》将会有DLC推出，份量将与《荒野大救赎》的DLC相当。



■SCE美国分公司近年来屡屡发生高层动荡，最近又有两位副总离职，分别是：市场部副总裁Scott Steinberg以及发行商关系部副总裁Rob Dyer。这两位副总过去都是来自Eidos和水晶动力工作室，Rob Dyer将跳到社交游戏公司Zynga，Steinberg去向未知。



■“《最终幻想》系列”掌门人北濑佳范最近在接受记者采访时表示，由于目前国际市场上动作RPG取代回合制RPG已经是大势所趋，今后《最终幻想》主系列新作也有可能变成动作RPG。

■从2012年1月1日起，“传说工作室”将不再是一个单独的实体，而是将被吸收到NBGI内部。目前该工作室正在开发的所有游戏不会受到组织结构变动的影响。

■Square Enix旗下最精英的第一制作部，目前确定正在开发一款PS3/PSV的动作RPG新作。本作使用Unity引擎开发，目前SE正在为其招聘游戏策划，以及游戏系统与3D场景设计师。在工作描述中还详细提出要设计能在世界地图上飞行的飞空艇，以及飞空艇的内部游戏性策划。

■资料显示，华裔声优Wendy Mok正在为《生化危机6》的“中国村民/丧尸”配音，此前她曾为《丧尸岛》配音，她的特长是“能说带广东腔的英语”。

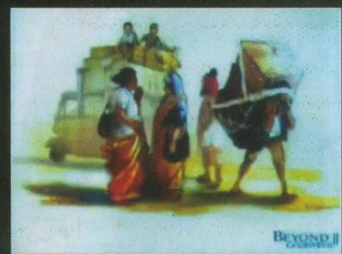
■小岛秀夫表示，他很想用Fox引擎开发《终极地带3》，目前惟一的问题是：“我们没有能够开发这款游戏的制作人员。”

■Level-5与吉卜力工作室合作开发的《二之国》不算成功，但是Level-5仍然希望将该作发展成一个游戏系列。最近在接受日本媒体采访时，Level-5社长日野晃博表示有意继续开发续作，将当前的世界观进一步扩大。

■IO Interactive工作室透露，目前他们已经将公司划分为两个团队，一个团队继续制作《杀手47 惩罚》，另一个团队正在开发一款原创新作。

■Koei Tecmo宣布将全资收购“《工作室》系列”开发商Gust公司，Koei Tecmo已经与Gust的原母公司Keiken签署了股份转让协议，收购价格为22亿日元。

■《雷曼》之父Michel Ancel最近出席了在法国蒙彼利埃举办的一个游戏会议，在探讨他们的剧情表述方式与作品灵感时，播放了《超越善恶2》的美术设定影像。从其中的一些设定图来看，本作很可能是发生在印度，此前也有报道说不少育碧开发人员到印度取材。



PSN 近期下载推荐

文 evilpig 美编 心の永恒

踏入年末，PSN 的更新情况相比前段时间的火爆稍微有点黯然失色，但仍然有不少的佳作推出，其中让人印象最深的当属《三位一体 2》，2 代在保留原作风格的基础上大幅进化，喜欢横版过关动作游戏的玩家绝对不能错过。另外，本次介绍的《血色嘉年华》虽然推出已有一小段时间，但专辑上一直没有提及，但游戏素质绝对值得玩家一试。最后提醒玩家，有不少服务器都开始了圣诞节的优惠活动，这些活动一般都持续到一月中旬，玩家不妨登陆到各个服务器关注一下自己有兴趣的游戏是否有打折优惠。

完整游戏 《三位一体 2》

所在服务器：美服　售价：14.99 美元



《三位一体 2》(Trine2) 是由 Frozenbyte 开发、Atlus 发行的横版动作游戏《三位一体》的续作。游戏前作就以魔幻风格的游戏画面以及操作法师、盗贼、骑士三人合力攻关的设定吸引了我们的眼球。本作在继承前作风格的基础上，在新引擎的的支持下画面显得更加华丽，不仅光影效果拔群，场景刻画更是十分细致，让玩家有一种置身这个奇幻世界的错觉。游戏的配乐也相当出色，有让人沉醉的悠扬背景音乐，也有在战斗中让人感受到四周危机四伏的紧凑配乐，而游戏角色的配音更是无可挑剔，可以说近乎完美的配音将三人的性格刻画得淋漓尽致，骑士既勇敢而又卤莽，法师虽似胆怯却十分坚定，盗贼的冷酷却不失优雅，使得游玩的过程中给玩家感觉主角三人就好像活过来一样。

游戏的最大乐趣在于各式各样的谜题设定，玩家必须通过利用三人的操作特点来解开谜题，而谜题的解法也并不是惟一的，比如在某个场景玩家可能需要用法师画出箱子作为垫脚跳过，但也可以用盗贼摆荡直接跃过，玩家可以按照自己的方法去尝试各种谜题。最后值得一提的是，本作与前作一样都带有白金奖杯，而且奖杯的含量十分厚道，具体为 1 白金 11 金 1 银，而且都是一些技术型的奖杯，可以说得上是准奖杯神作，各位奖杯爱好者不妨关注一下本作。

完整游戏 《无名英雄2 血色嘉年华》

所在服务器：港服、美服、欧服　售价 :80 港币、9.99 美元、9.99 欧元

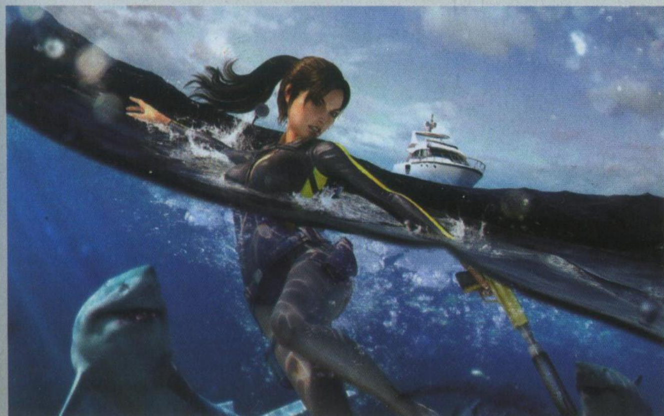


首先需要说明的是，这是一款完整的 PSN 游戏，无须《无名英雄 2》的光盘就可以进行游戏。虽然本作是一款下载游戏，但由于游戏是以光盘版作为蓝本，因此游戏的画面与《无名英雄 2》别无二致。游戏是一款外传作品，与无名英雄系列的剧情没有太多关联，讲述了《无名英雄 2》中的主要舞台"纽马瑞"被吸血鬼所侵袭，而我们的主角柯尔也不幸被吸血鬼咬到变成了吸血鬼，玩家需要在游戏中找出幕后的黑手。游戏没有任何的支线任务，主线任务贯穿了整个游戏，操作与二代基本一致，不同的是血色嘉年华中删除了能力升级的菜单，只保留了二代后期的部分能力，即便如此游戏依然爽快感十足，而以玩家分享为核心的 UGC 自制任务系统依旧存在，玩家可以通过下载血色嘉年华专属的 UGC 任务来提高游戏的耐玩度。另外，本作的奖杯也比较好拿，对游戏熟悉的话 3 小时左右就能拿全，游戏菜单内也有贴心的奖杯追踪系统，玩家可以通过这个系统查看当前的进度。总而言之，本作绝对是系列的粉丝不容错过的佳作，而未曾接触过《无名英雄》系列的玩家都可以尝试一下本作，说不定你也会因此爱上这个系列。

完整游戏《古墓丽影 地下世界》

所在服务器 :美服 PLUS 会员免费

本作是由水晶动力工作组制作，于2008年末发售的《古墓丽影》正统续作，水晶动力为我们带来的本作是一款原汁原味的《古墓丽影》，在当时看来，次世代的画面，恢弘的场景，精妙的谜题设定以及新加入的水下探险部分都让系列的死忠感动不已，而即便用今天的眼光去看待这款游戏也绝不觉得过时。本作讲述的剧情是继《古墓丽影 传奇》之后，劳拉为寻找亲生母亲的下落的一系列冒险故事，游戏涵盖的场景十分丰富，地中海、墨西哥的热带风光，甚至是北冰洋的冰天雪地都会在游戏中呈现。作为美服PLUS会员的你还在等什么？赶快跟随劳拉进入地下世界吧！



其他推荐《末日余生》动态主题

所在服务器：美服 免费



开发了《未知海域》系列的顽皮狗，为配合新作《末日余生》的宣传，在美服放出了免费的动态主题下载，但它的下载方式稍微有些特殊，原本的下载途径是必须利用Facebook进行一系列操作后可以获得一个下载码，之后输入代码就可以下载，但在玩家反复试验后发现这个下载码并非随机生成，而是惟一的一段代码，这段代码为：G2LJ-GTNE-NKHM，截至截稿当天这段代码都可以成功下载，但不保证之后是否会因过期而无法使用，因此请有兴趣的玩家抓紧时间下载。

其他推荐《黑暗之魂》动态主题

所在服务器：日服 免费

在国内人气大热的《黑暗之魂》日前在日服放出了动态主题的下载，放出的免费动态主题厚道地多达9款之多，分别是白教、王女の守り、太阳の战士、ダークレイス、古龙への道、墓王の眷属、森の狩猎者、暗月の剑、混沌の从者等，每款主题分别对应游戏的9种势力，对游戏有爱的玩家绝对可以找到心仪的一款主题。



完整游戏《圣斗士星矢战记》DLC总汇

所在服务器 :日服 售价 :500 日元



自《圣斗士星矢战记》发售以来，相信不少动画的粉丝已经沉迷其中，但仅仅是游戏中那些可操作角色对粉丝来说显然是不够的。目前官方已放出各种DLC内容，其中包括免费的有两个，分别是追加角色天秤座童虎、以及在任务模式下追加的生存模式，在付费内容中，服装方面有主角等人的第二套青铜圣衣，而追加角色则有独角兽白银圣斗士邪武、海魔女苏兰特、双子座黄金圣斗士加隆等，这些追加角色并非单纯的追加使用，每个追加的角色都有自己独立的挑战模式，所以还是比较厚道的。而在已公布但未发售的DLC中甚至连动画版原创的北欧篇和正传的海皇篇角色都收录在内，可以预见的是我们还将看见更多本游戏的DLC，不知道粉丝们的钱包准备好了吗？

完整游戏《丧尸天启 永不苟活》

所在服务器 :港服、美服、欧服 售价 :88 港币、9.9 美元、9.9 欧元

本作是2009年推出的僵尸主题游戏《丧尸天启》的续作，玩家将扮演四位“意外英雄”同心协力杀出一条血路。游戏沿用了前作的俯视镜头，简单的操作可以让玩家很容易上手，而且本作加入了角色升级系统，升级后的角色更加强大，而且每名角色还有独特的必杀技，虐杀僵尸的快感将成倍的提高。另外，本作一改前作的防守战玩法，转变为与之前推出的同为僵尸主题的游戏《死亡国度》类似的开放式地图，这让游戏的探索乐趣大大提高。同时游戏支持2到4人多人联机，叫上好友组队屠杀僵尸其乐无穷。但遗憾的是游戏的画面与前作几乎一样，在现在看来显得有点过时，虽然游戏各方面与《死亡国度》相比在素质上有较大的差距，但本作仍然值得推荐给那些喜好僵尸题材的玩家。





神机 Q&A PS3常见问题解答

PS3 common issue collection

Q 我听说最近PS3的破解又有了新进展，不禁又心动起来，我很喜欢玩日式游戏，比如《圣斗士星矢战记》、《高达对高达EX》等等，但是日版游戏太贵了，我又是个没有收入的高中生，要玩到日版游戏几乎要花掉一个月的饭钱，实在是伤不起啊！没办法，我只能求助于破解，现在破解的情况到底是怎么样的呢？（童虎）



A 其实日版游戏的价格……不只是各位玩家，更是小编们心中的痛啊！好吧，言归正传，现在PS3破解情况确实可以说是"出现了一丝曙光"。首先是新版的电子狗已经上市了，就是所谓的JB2新版电子狗（TrueBlue JailBreak 2）。使用JB2的过程很简单，首先必须保证你的系统版本不能高于3.55，然后只需要刷写一次3.55自制系统就可以了，过程与正常PS3升级相仿。这样就可以正常运行很多新出现游戏的ISO（当然，也支持用正版盘安装），比如您提到的《圣斗士星矢战记》和《高达对高达EX》，只是可能需要根据游戏的不同打不同的补丁，一般来讲新游戏测试报告出来的同时就会出现对应JB2的补丁，耐心等待即可。而MM引导程序也可以正常使用，这点可以放心。

当然JB2也有不完善的地方，比如说还是不能提供降级功能（也就是说3.55以上依然悲剧），不过目前来说降级是破解界公认的难题，也不能太难为小小的JB2。从破解小组放出的消息来看，3.73系统已经"初步破解"，已经可以写出版本编码，但是这个"初步破解"距离真正意义上的破解3.73从技术上来讲还有十万八千里的距离，举个例子来说，早在PS3破解的数年前，PS3就已经被"初步破解"了……所以，坚持走破解路线的同学们可能要在等待上多花一些功夫。

Q 我最近霉运不断，为了和朋友打《COD现代战争3》而购入了PS3，但是网战的时候频繁死机，请问这是不是因为我的PS3有质量问题？这可是我刚买的啊。另外问一下，有没有能改善PSN网速的办法？有的时候延迟实在是大得惊人。（水滴）

A 网战的时候确实很容易死机，这跟PS3本身关系不大，并不能说网战频繁死机就是质量问题，网络连接速度和稳定性、房间HOST与你的连接情况等等都可能是死机的原因。掉线的时候尤其容易引起死机，如果是在读入地图的时候掉线，死机概率更是高达80%，玩的时间过长也是造成死机的罪魁祸首。发生死机现象后建议不要马上开机，自动重启的话也不要马上就进入游戏，这样好比一个人病刚好就让他干体力活一样，对PS3本身有一定伤害。另外经常去电玩店清洗机器也是一种保养的手段。

至于网速问题，在前几辑的专辑中提到过，除了那些不可改变的问题之外，尽可能使用有线连接网络、不在用网高峰期上网也是玩家们必备的常识。另外，如果发现延迟实在大得无法接受一定要果断退，否则很可能被卡掉而导致死机，另外，延迟太大的话你这一轮也不可能打得很舒服吧？

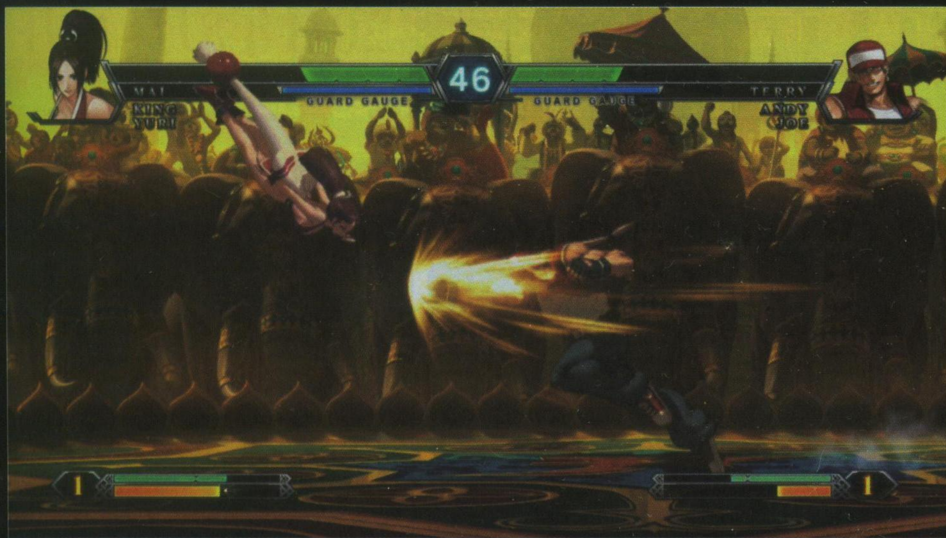
Q 我最近迷上了《战地3》的网战，驾驶载具屠宰敌人的感觉真是太美妙了，只可惜别扭的网速经常影响对战心情。我有时候会上一些外国论坛，他们都表示网速好得没话说，我却经常连游戏都进不去，请问这是为什么。（中毒者）

A 《战地3》毕竟是EA的游戏，要知道EA的游戏可是有一个通用惯例的：你要先连接EA的服务器，才能开始联网对战，也就是服务器本身就相当于一个HOST，虽然你基本不会遇到凭借网速欺负人的情况，但是如果你跟EA服务器连接情况不好的话，那么就彻底杯具了，类似的情况还会发生在《FIFA 2012》以及去年的《荣誉勋章》等游戏身上，通俗点讲：连不上就彻底连不上，连上了就基本还能接受。那么我们国内和EA服务器的连接情况到底如何呢？很遗憾，有部分地区是压根就连不上EA服务器的，所以，如果您一次都连不上的话，就算了吧……

另外还要提醒玩家一点，由于国内网速不稳定，很可能会在对战中直接被服务器弹出，所以如果发现刚进战斗信号就很差的话不如直接退出，省得像笔者一样在赚了4000分的时候被系统弹出去，要知道，中途退出的话所有的分可都浮云了。其实也有一个办法可以避免这种情况，也就是使用专用的工具，不过这就不在本书的讨论范围之内了。

Q 我是个"《格斗之王》系列"铁杆粉丝，我很想白金《格斗之王XIII》，其他的奖杯





浪费 Boost 槽。对战的时候要配合自己的伙伴，新手推荐 2000 的机体，这个等级的机体适合跟任何其他等级的机体组队，刚开战的时候都要保存自己的 HP，到中期自己的队友不幸被击落后才更换位置当主攻。此外，EX 觉醒尽量有机会就用，用的时候尽量别死或者被打。战斗的时候也不要离自己的同伴太远。留意锁定框，没人锁定你就要积极进攻，被两个人锁定了就逃到同伴身边寻求支援。

Q **听说 PS3 的合购政策有了变化，请问到底是怎么回事？我从合购中捞了不少好处，这个东西没有了的话可是对我的一个重大打击啊！求各位小编指点迷津！（小夜子）**

A 合购政策的更改不用说各位读者了，对小编也是一次沉重的打击，相信具体变更各位也有所耳闻，在 2011 年 11 月 18 日以前，玩家在 PSN 上购买的游戏内容最多可以在 5 台 PS3 上共享使用。但从 2011 年 11 月 18 日以后，可共享的主机台数上限被调整为 2 台。这样一来只能两人合购，价格虽然比之前上升不少，但如果你能找到另一位想购买 DLC 的朋友，还是比全额购买优惠不少的。

都好办，关键是 RANK MATCH 中 10 连胜这个奖杯把我难住了，我们家网络条件不好，和别的玩家联机对战的时候非常卡，就连同地区的玩家对战也不行，有的对手如果是见面对战的时候我决不会输，但是线上对战我拿他们的延迟战术毫无办法，请问有什么办法吗？（卷毛）

A 关于线上线下到底哪种方式更能体现玩家实力的争论已经进行了很长时间了……先回答您的问题，延迟战术是格斗游戏网战专用的一种打法，目前《格斗之王 XIII》主流的延迟战术主要是以下两种：

1. 使用角色 CLARK，以 EX 阿根廷攻击的刚体效果为主要攻击手段，这招本身是不能用打击类招式破解的，而由于延迟原因，很可能来不及跳起就被他抓住了，而抓住之后超级取消极限阿根廷攻击的话一下可以打掉对手近五成体力，可谓一发逆转神技。而在被打倒的时候他来到你面前用阿根廷攻击压制起身，如果网络卡到一定程度以上的话根本就没有躲开的可能，直接被投死也是有可能的。

2. 使用 KING、ROBERT 等波升系角色，本来在《格斗之王 XIII》对战中波升战术并不吃香，但是由于网络延迟，很难通过小跳等技巧压制对手，很容易被对手封住。

目前来讲这两种延迟打法还没有太好的破解途径，如果您不能调整或者更换网络环境的话，不如采取无所不用其极的“龟派战术”，或者干脆也采用上面提到的两种延迟战术来对拼。

Q **我很喜欢“《高达》系列”动画，也很关注“《高达 VS》系列”游戏，但是我们这里没条件引进街机，所以和街机最新版保持同步的《高达对高达 EX》成为了我惟一的选择，不过游戏虽好，问题却来了，我从来没有实际玩过“《高达对高达》系列”的游戏，只看过一些录像，根本不知道该怎么打，联网的时候老是拖累战友，请问有什么比较容易上手的机体和战术吗？（TR-1）**

A 新人推荐偏向射击的万能机体，中等 2000Cost，性能和武装都比较标准的元祖高达是首选，立回能力比较强的 F91 同样推荐。高级一点的可以用无限正义或 Z 高达这些万能机。新手首先要掌握用 BD（点两下跳跃键）来取消所有动作的硬直。以及用 Step（点两下方向）来甩开敌人的攻击。射击之后马上用 BD 取消可以继续接上射击形成三连射。但是没事别整天 BD



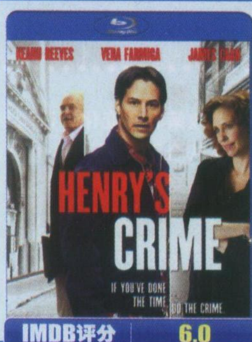


蓝光最新出碟推荐

2011年8月~12月
——按发售时间排列——

文 十大恶劣天气 编 胜负师 美编 一刀

亨利的罪行
Henry's Crime

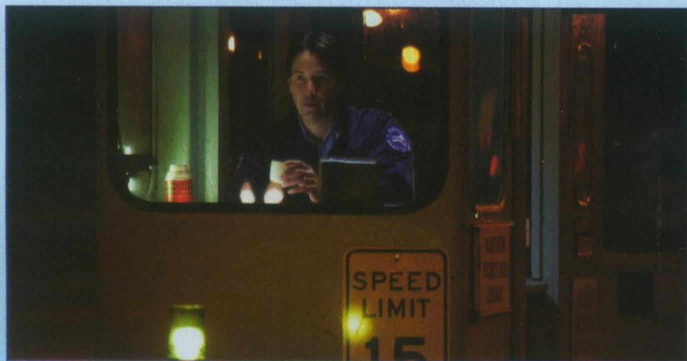


IMDB评分 6.0

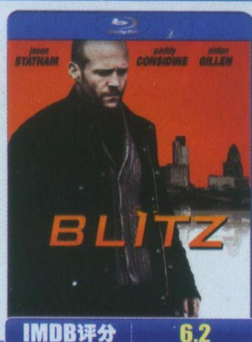
BD发行日期	2011年8月23日	版本	A区
年份	2011年	类型	犯罪/喜剧
容量	50GB×1		

不是每一个帅呆酷毙的巨星都有自嘲的勇气。在自出道以来一直都是以木讷表情示人的帅哥（目前已经进化到了帅大叔）基努·里维斯的这部新片中，以宅、迂腐、木讷、骂不还口、打不还手的天然呆形象，进行了一次彻底的本色演出——他不是在演这个叫做亨利的衰男，他其实就是在还原自己！

本片充满了幽默感，但笑点绝非美式喜剧片中常见的那些粗俗与龌龊的段子，而是用演员们很用力表现出来的严肃感，在不经意a间表现出的骨子里的滑稽。本片的故事虽然看上去是犯罪片中司空见惯的"抢银行"，可无论是动机、方式还是实施者，都堪称严重的不靠谱，看上去更像是一部小品剧，通篇只有几个失意的边缘人在几个特定的场景中，进行着看似荒谬，却好似就发生在我们身边的表演。如果说本·阿弗莱克的《城中大盗》是一部"普通"等级的文艺片，那么《亨利的罪行》则是用看似2B的方式，创造出了隽永清新的文艺小调。



私法制裁
Blitz



IMDB评分 6.2

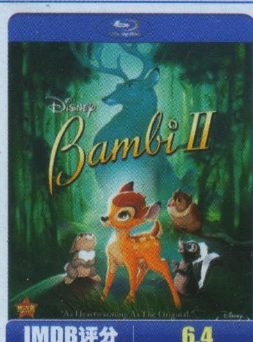
BD发行日期	2011年8月23日	版本	A区
年份	2011年	类型	犯罪/动作
容量	50GB×1		

法律是用来保护无辜者的，可当法律没有用的时候应该怎么办？于是各种"滥用私刑的执法者"（如《黑暗的公正》中的尼克法官，《惩罚者》中的卡斯特警官）就在暴力电影中登场了，他们所寄托的是人们对"制度（法律）困境与暴力解决"这一话题的想像——正义究竟是不是以暴制暴，是不是复仇，人是否有权利夺取另一个人的生命，这些都是高阶的法学乃至哲学话题，在人类目前的文明水平之下恐怕不会有明确答案。然而当你面对的"东西"已经人渣到一定地步时，愤怒和杀意，是每一个正常人类的正常反应。

作为这种类型片中的最新作品，由杰森·斯坦利主演的这部《私法制裁》，在现实意义上要更大一些。西方国家美好的新闻自由，看似无懈可击的司法体系，反而变成了罪犯用以脱身的工具，他甚至可以利用喜欢捕风捉影，乃至编造故事的媒体去抹黑执法者。本片另一个值得一看的理由，就是在公映不到一个月之后发生的伦敦暴乱。英国执法部门投鼠忌器、畏首畏尾的作风，导致了骚乱最终升级到了难以控制的地步，原因a在这部影片中就可以找到。



小鹿班比2
Bambi II



IMDB评分 6.4

BD发行日期	2011年8月23日	版本	A区
年份	2006年	类型	卡通
容量	50GB×1		

本片虽然名为《小鹿班比2》，但在内容上并不是1942年那部旧作的续集，也不是前传，而是对旧作的一个插叙——当时的那部卡通作品之中，班比在失去妈妈和长出鹿角这两个情节之间存在一个明显的断层，而迪士尼则在60年之后的这部作品中，为旧日经典进行了一次饱满的过渡。尽管这是一部于2006年上映的动画片，其表现手法却基本上与"现代科技"之间没有太大的关系，在迪士尼更换了几代制作班底之后，依然抓住了经典的神髓。当然，对于年轻观众来说，本片更像是一部小鹿版的《狮子王》，只有迪士尼的忠实观众才知道《狮子王》迷人的2D动物拟人风格的形成，其实是60年前的《小鹿班比》所奠定的。本片那细腻的画风、充满童趣的故事以及动人的配乐，所体现出的是迪士尼动画风格的积淀和传承，无论动漫技术如何发展，知道如何触动人心之处最柔软的位置，这才是取悦观众之道的关键。

心灵捕手
Good Will Hunting

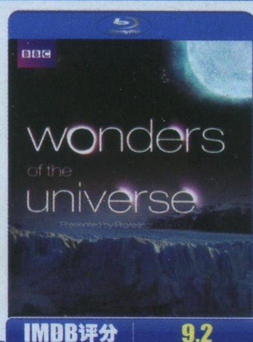


IMDB评分 8.1

BD发行日期	2011年8月30日	版本	A区
年份	1998年	类型	剧情
容量	50GB×1		

《心灵捕手》是一部关于天才数学家的电影，其主角是一名能轻易解开教授留在黑板上的难题，但却惧怕让人了解自身天赋的清洁工；它也是一部关于天才演员的电影，两位主演马特·达蒙和本·阿弗莱克合力打造了这个获得当年奥斯卡"最佳改编剧本奖"的剧本。同样都有关数学天才这一话题，观众很自然会将本片与另一部奥斯卡最佳影片《美丽心灵》联系在一起。就天才指数来看，这个名叫威尔·汉庭的清洁工比约翰·纳什可能要低一些，而在内心世界的变态和癫狂程度上来说，汉庭与那位老前辈相比有过之而无不及了。主角一直在用坚固的自我防卫意识来对他人的影响实施阻抗，就像所有美式励志片那样，在经历了曲折的道路之后，汉庭终于到达了光明的未来。在此过程中，一个天才，一个心理学教授在一起碰撞出的火花，也许能让因"怀才不遇"而愤世嫉俗的人们找到自己的心理症结。

宇宙的奇迹
Wonders of the Universe



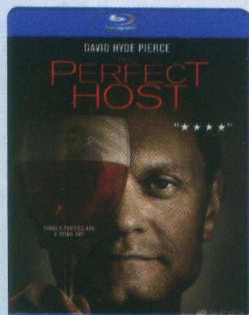
IMDB评分 9.2

BD发行日期	2011年8月30日	版本	A区
年份	2010年	类型	纪录片
容量	50GB×1		

茫茫宇宙，人类从何而来？宇宙将要走向何处？银河壮丽奇观的背后，又隐藏着多少未知的谜团？这种主题深邃（对于普通人而言则是空洞），常常流于形式的纪录片，BBC又如何表现呢？《宇宙的奇迹》最大的亮点在于片中的"男主角"——Brian Cox，这位曼彻斯特大学高能物理学教授、英国皇家学会会员、欧洲大型强子对撞击六大实验参与者之一的阳光帅哥，他在公众视线中的真正成名正是在BBC的"奇迹"系列纪录片之中。美国天文学家Carl Sagan的深入浅出被Cox完美继承，除此之外，他还加入了自己独一无二的风格。用摇滚般的激情，诗歌般的语言诉说着组成我们每一个人的原子与漫天星空之间的古老故事。看完本片之后，你会认识到，原来纪录片也可以如此萌。

蓝光最新出碟推荐（2011年8-12月，按发售时间排列）

完美主人
The Perfect Host



IMDB评分 6.8

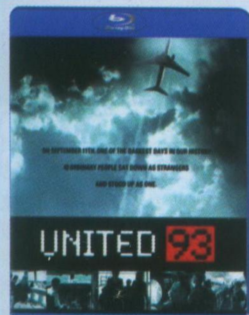
BD发行日期	2011年8月30日	版本	A区
年份	2010年	类型	犯罪/惊悚
容量	25GB×1		

一个走投无路的悍匪在逃避警察追捕的过程中，躲进了一个看上去很"正常"的平民的家中……当这种事情发生之后，我们都知道谁将会成为受害者，谁又会成为加害者，总之接下来一定会是警匪对峙，"限你们五分钟之内弃械投降"之类的故事了。而在《完美主人》所设置的这个故事中，由克莱恩·克劳馥特饰演的这个抢劫犯，他所乱入的是由大卫·皮尔斯饰演的"老百姓"的住所，后者并不像他看起来那样正常，在这位"完美主人"的款待之下，一切都陷入疯狂之中。

如果你喜欢《水果硬糖》这种依靠巧妙构思和精湛表演取胜的小成本片，那么《完美主人》必然不容错过。本片的主线就是通过犯罪和受害这两个主客体的呼唤，来让本来很难拍出高节奏的室内话痨戏，变得生动、激烈且充满了癫狂气质。惟一可能要让观众失望的地方是某些段落过于拖拉，结局也有烂尾嫌疑。



联航93
United 93



IMDB评分 7.6

BD发行日期	2011年9月6日	版本	A区
年份	2010年	类型	剧情/灾难
容量	50GB×1		

联航93号航班是9/11事件中惟一没有撞向既定目标的客机。虽然有回收的黑匣子数据，有塔台与飞行员的通话，但这些零碎的信息无法还原出当天在机舱中究竟发生过什么。除了乘客的姓名信息和飞机最后撞击地面的既定事实以外，这部影片所描述的情节可能全部都是编造的，甚至"没有被恐怖分子挟持撞向世贸大厦"这一结果，与乘客所进行的集体抵抗是否有关都难以得到证实，没准阴谋论者会怀疑United 93压根就是被空军强行击坠的！然而，英国导演保罗·格林格拉斯却为我们"真实"再现了这短短1小时内，在这个狭窄场景中每一个人的心理状态：你知道此次必死无疑，你极力保持冷静，想与自己所爱的人进行最后的通话；机组人员的生命在被胁迫的情况下，依然想尽力控制住飞机，想告诉地勤人员这里正在发生的一切。本片并没有知名演员的参与，扮演遇难者的均是一群大众脸，你可以觉得他们的演技一般，但这种真实的氛围却能够在111分钟内将你抓牢。当乘客以投票方式决定反抗，一度将恐怖分子压制，其中的一名退役飞行员甚至冲入了机舱，牢牢抓住操纵杆的时候……此时你甚至开始期待一切会转危为安，上演喜闻乐见的Happy Ending。然而，一切在"I can't hold it"的叫喊声中，飞机栽向地面，顷刻间屏幕陷入一片漆黑——这不是好莱坞的灾难片，而是发生在2001年9月11日的那场惨剧中的一个组成部分。



X战警 第一课
X-Men First Class



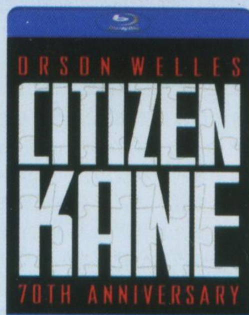
IMDB评分 8.0

BD发行日期	2011年9月10日	版本	A区
年份	2011年	类型	科幻/动作
容量	50GB×1		

这是一部要多腐有多腐，要多基有多基的《X战警》前传，X教授和"麦格泥头"之间不断为观众展示了将直掰弯，弯了再掰直的各种神技，以至于当万磁王一把抱住瘫软在地的X教授四目相对、深情凝望的时候，"Kiss him！"的呼喊响彻全场。

作为一部经典漫画的电影改编而言，本片的卡司一级棒，所有的演员选角均与角色相当契合，完美且没有过度表演的嫌疑。特效场面精彩而不泛滥，与剧情结合得自然且没有痕迹，故事节奏被控制得异常出色。自从担任"《X战警》系列"的导演之后，马修·沃克便奇迹般的复活这个系列，结合冷战对峙和阴谋论色彩的氛围，影片不再拘泥于展示各种变种人的特技秀，而是讲出了一个好故事。

公民凯恩 70周年纪念版
Citizen Kane: 70th Anniversary Ultimate Collector's Edition



IMDB评分 8.6

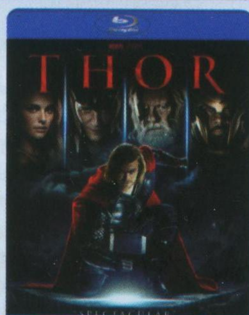
BD发行日期	2011年9月13日	版本	A区
年份	1994年	类型	剧情/悬疑
容量	50GB×1		

《公民凯恩》是当时年仅25岁的电影大师奥森·威尔斯自编自导自演的一部代表作，被誉为"电影史上最伟大的作品"。影片从一位报业大亨的死揭开序幕，通过他的人生和事业的兴衰，带领我们去领略了一个完美主义者和在外人看来无比成功的人的失败一生。作为一部电影教科书式的作品，它向我们展示了每个时代的电影都有其无可替代的优势。位于70年前的这部作品没有画面、剧情和特技方面的优势，但在台词、演技和主题内涵上有许多值得后人反复膜拜的地方。开放性多视点结构和倒叙方式，大量运用空间变形和纵深镜头，将影片主题的纪实性与画面的表现性融为一体。



此次发行的70周年纪念版包含一张蓝光正片了两张DVD资料碟，此外还包括48页的设定手册和一份1941年剧本的复制品。

雷神托尔
Thor



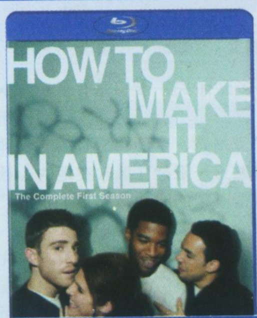
IMDB评分 7.1

BD发行日期	2011年9月13日	版本	A区
年份	2011年	类型	动作/奇幻
容量	50GB×1		

本片导演肯尼斯·布拉纳本来是古典戏曲出生，在漫画英雄改编电影井喷的2011年杀出重围的这部《雷神托尔》，丝毫没有看出"文艺"的气息，而是拉下脸来专心娱乐大众。从结构上来说，《雷神托尔》对州长大人在上世纪八十年代早期主演的那部《大力神在纽约》有相当多的借鉴，主要的笑点均是将神话与现代社会混搭之后所制造出来的。简单地说，《雷神托尔》就是靠不断的笑料和特效场面来撑起本来简单的故事，不需要担心电影将原著改得乱七八糟，导演自己都表示他压根儿连制片人送来的剧本都没仔细看就开工了。不装B、不取悦电影奖项评委、不遵守原著设定、不将简单的东西复杂化，本片成功塑造了一个肌肉年代一级棒的典型性好莱坞超级英雄角色，一个拿着锤子在天上飞来飞去的全新超人。对于国内观众而言，蓝光版中还"收录"有在3D公映版中被割掉的各路超级英雄乱入的爆笑彩蛋。

蓝光最新出碟推荐（2011年8-12月，按发售时间排列）

美国金梦 第一季
How to Make It in America: The Complete First Season



BD发行日期	2011年9月13日	版本	A区
年份	2010年	类型	喜剧
容量	50GB×2		

一看片名，就知道本片的主旨是讲述如何追逐和实现美国梦的故事。两位男主演一穷二白，没有工作经验，没有人脉，除了面相挺帅以外，几乎毫无特点。展开来说，主角之一的Ben出生富裕家庭，学过服装设计，有大局观，能站在战略角度看问题，可缺乏必要的沟通能力，结果总是陷入纸上谈兵阶段而无法进一步实施；主角之二的Cam是第三代拉丁裔移民，无钱无学历，可在人际交往方面却具有先天优势，忽悠人的本领一流，可总是像一个无头苍蝇一样乱撞。这两个在现实生活中几乎不可能存在的基友组合，就是本剧的两位核心角色。

你可以将本剧当成传统的励志片，也可以将它当成是展示纽约风土人情的情景喜剧。

捉迷藏
Hide and Seek



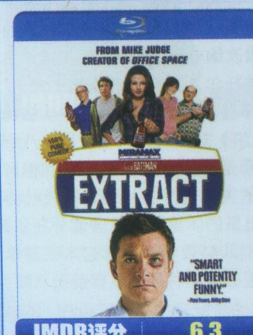
BD发行日期	2011年9月13日	版本	A区
年份	2005年	类型	惊悚
容量	50GB×1		

小女孩艾米丽在目睹母亲惨死之后一直陷入严重的自闭症之中，为了将女儿带出困境，父亲大卫将家搬到了乡村。在这里，艾米丽自称认识了一位新朋友查理，二人一直在玩捉迷藏游戏。这个素未谋面，且邻居也表示完全不认识的查理，似乎是有严重心理疾病的女儿所臆想出的人格。随着恐怖的事件接二连三的发生，大卫终于意识到了问题的严重性，因为查理似乎是真实存在的，他必须与这个神秘的“鬼娃”展开一场捉迷藏游戏。

本片明显有“闪灵”的影子，这也让不少悬疑类影片爱好者在看到20分钟之后，就知道它绝非简单的“鬼娃系”电影，哪些信息是对真相的暗示，哪些是蓄意误导和干扰，都逃不过观众的火眼金睛。值得一提的是，DVD和蓝光版相对于剧场版还多出了四个结局——每个Ending都能颠覆你对“真相”的认知。



压榨
Extract

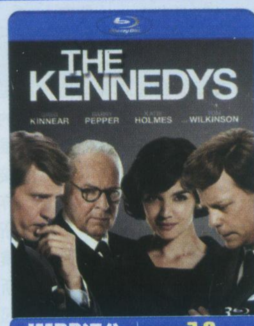


BD发行日期	2011年9月27日	版本	A区
年份	2009年	类型	喜剧/犯罪
容量	50GB×1		

本片讲的故事，就是一次典型的中年危机如何是通过一次外遇而得到完美的解决，这就是《压榨》的故事，如此扯淡的情节，必然需要更猛烈的胡闹来配合。本片的导演Mike Judge曾经创作过被誉为“80年代以来最好喜剧”的《上班一条虫》，以及2006年的爆笑神片《蠢蛋进化论》。从本片的海报就可以看到，这依然是一部由一群蠢蛋演绎的讽刺喜剧，本片前10分钟给人的感觉也是这样的。但从力度来说，《压榨》更接近轻喜剧，笑点不像烈酒灌入身体之后的刺激，而是润物细无声式的愉悦。

如果以“蠢蛋进化论”的标准来衡量，本片显然是Mike Judge丧失个人风格的一部作品，讽刺和恶搞依在，但却少了荒诞感和批判现实的尖锐性。

肯尼迪家族
The Kennedys



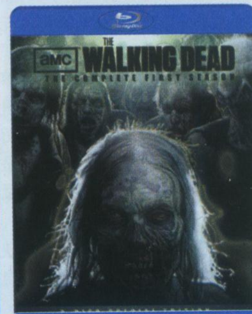
BD发行日期	2011年9月27日	版本	A区
年份	2011年	类型	传记/历史
容量	50GB×2		

约翰·肯尼迪仅在任期内就经历了猪湾事件、古巴导弹危机、民权运动，以及为自己一生画上句号的遇刺事件，每一个都可以单独拍成电影，这部容量为8集的迷你剧显然装不下这么多的内容。因此编导并没有将这个看起来很严肃的题材操作成一部纪实性的历史剧，或者是以政治人物为主角的家庭剧。尽管围绕JFK的一个个政治谜团至今依然没有被揭开，但他的形象在美国人心目中已经定格为完美。而本剧偏偏要反其道而行之，大胆从野史和YY中去搜集、创作素材。比如老爹约瑟夫·肯尼迪当年的贿选丑闻、JFK和老弟罗伯特当初根本不想碰政治（一个想当历史学家，一个想当律师），再如梦露与JFK的暧昧关系……这些坊间传闻在剧集中均落到了实处，而且JFK在上述影响美国历史的事件中的作用也不是那么突出，它们最后的解决看上去更依赖亲友团们强力表现。

这更像是一部拍给青少年和对美国历史、政治话题不是很感兴趣的人看的“戏说肯尼迪家族”，最终以对“传奇”的另一种演绎方式，去体验这个充满神秘的政治家族的荣辱兴衰。



行尸走肉 第一季
The Walking Dead: The Complete First Season - Special Edition



BD发行日期	2011年10月4日	版本	A区
年份	2010年	类型	恐怖
容量	50GB×3		

当今最火的僵尸题材影视作品是什么？毫无疑问，是AMC台的迷你剧《行尸走肉》（以下简称TWD）。在恐怖感、绝望感、血腥场面、生存主题这些“僵尸文化”必备元素方面做到绝对给力的同时，本剧的最大特色是浓浓的“文艺范”。它真正取悦观众的地方，是营造出了触动人心的情怀。乔治·罗梅罗的《活死人之夜》被公认为现代僵尸片的鼻祖，与那种经常与吸血鬼并列在一起的“古典”形态僵尸的最大不同在于，前者是以现代生活为背景，以未知病毒作为传染媒介，以群体爆发状态下的幸存者为主角。这种类型片在六七十年代的流行并非偶然，婴儿潮在二十年后所导致的人口膨胀、科技爆炸、艾滋病、越战泥潭、极权主义、冷战等因素，让人们对随时都有可能陷入人性沦丧和秩序崩塌的世界充满了恐惧，这就是催生现代僵尸文化的土壤。

僵尸文化从它出现的一刻开始，就不仅仅只是一种浑身腐臭，只知道撕咬活人的怪物，而是拥有着深刻的社会学背景。在经历了各种以僵尸的恐怖面作为表现乐趣的影视作品和游戏的狂轰滥炸之后，惊悚/动作形态的僵尸文化让观众感到了严重的审美疲劳，人们从内心深处呼唤充满艺术质感和思想深度的作品，而《行尸走肉》恰恰填补了这一空白。



蓝光最新出碟推荐（2011年8-12月，按发售时间排列）

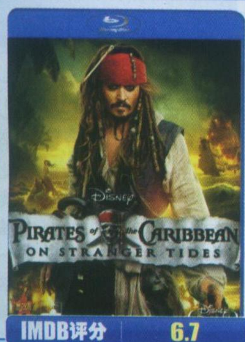
速度与激情5
Fast Five 5



BD发行日期	2011年10月4日	版本	A区
年份	2011年	类型	动作/犯罪
容量	50GB×2		

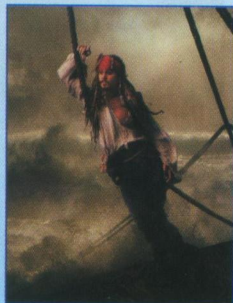
《速度与激情5》与前四部惟一有关系的就是两位男主角和一位妹子所组成的人物关系了，虽然它没有在犯罪题材飞车影片模式上有所突破，但在飙车、肉搏和枪战三大动作片必备环节上做到了最好，尤其是飙车戏已经完全代替了枪战、爆炸场面所带来的场景破坏功能。本片中除了地下停车场秀车技一场戏以外，已经没有纯粹的飙车场面了，只剩下以车作为武器在里约热内卢街头所进行的疯狂破坏。在州长大人和史爷爷相继淡出影坛之后撑起好莱坞肌肉兄贵一片天的两位猛男——范·德赛尔和巨石强森，在本片中表演了数段充满力量感和野性的肉搏大战，二者所表现出的惺惺相惜，也让本片大有转化为"速度与基情"这种腐片的潜力。

加勒比海盗 惊涛怪浪
Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides



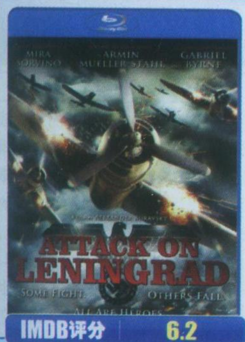
BD发行日期	2011年10月18日	版本	A区
年份	2011年	类型	冒险/奇幻
容量	50GB×1		

从"世界的尽头"归来的杰克船长，他那兰花指、烟熏妆、没个正经样儿、行事皆风流洒脱的造型和做派依旧，可身边少了威尔·特纳和伊利莎白这一对小情人，总让人觉得不对味，于是只能拿身边剩下的巴博萨和吉布斯这两个臭海盗开涮了！为了不让本片变成船长大人的独角戏，只能将以前极尽凰化之能事的大BOSS洗白拿来同杰克配戏了。全片连一发炮弹都没有放，除了还是以船为主要乘具以外，已经与海盗二字没有太大关系，倒是很有印第安纳琼斯的范儿。全面的亮点集中在美人鱼——无论是相貌、身段还是歌声都极其惊艳，将国际顶级名模拉过来扮演龙套，能不惊艳才怪！



本片蓝光的2D和3D版同时推出，但后者的实际效果与去年的那部大坑爹片——《诸神之战》的效果无限接近（立体效果只对字幕"生效"），因此只推荐2D版收藏。

进攻列宁格勒
Attack on Leningrad



BD发行日期	2011年10月18日	版本	A区
年份	2011年	类型	战争
容量	50GB×1		

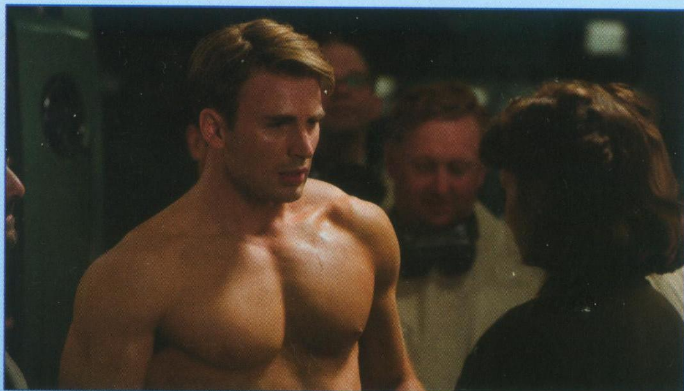
这样一个片名，以及"俄国电影"的身分，很容易让国内观众对本片有着不切实际的期待（蓝光封面上的空战画面纯属忽悠，跟某主旋律影片美版蓝光封面上安排两位功夫巨星是一样的道理）。事实上本片的战斗场面很少，它主要是从平民的视角，表现列宁格勒被围长达882天的饥饿。女主角是一名白俄裔英国记者，外面战火纷飞，室内却在抹口红，这就是本片通过女性视角所呈现给观众的战争残酷面。没有伟人在谈笑间推动战局发展的浪漫，没有英雄振臂一呼后的壮举，只有在丧失希望，丧失一切生存物资情况下的人的挣扎，本片包含了许多"不和谐"的情节，有的场面甚至比《兵临城下》中的督战队枪毙逃兵还要惨烈——饥民们将口红当食物，把投下来的定式航弹当成糖果去哄抢，人只要一栽倒就断然没有生还的可能。一座饿疯了的城市，一个易子相食的世界……"钢铁般的意志"、"伟大的胜利"等辞藻做描述的历史之下的，是一个个悲惨的受难者，以及在炼狱中所彰显的人性光芒。

美国队长
Captain America: The First Avenger

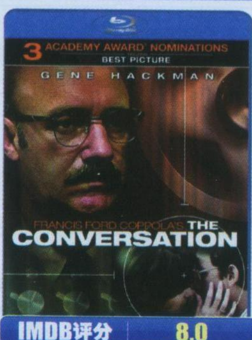


BD发行日期	2011年10月25日	版本	A区
年份	2011年	类型	科幻/动作
容量	50GB×1		

美国队长在美国观众心目中，是超越漫画本身，凌驾于所有美式超级英雄之上的图腾。作为一部英雄漫画始祖级作品的改编电影，它承载了太多漫画迷对它的期待。从故事来看，本片确实看到开头就知道结尾，无非就是通用的"本尊孱弱——获得神力——初尝胜利——遇挫——顿悟——大决战"这种滥俗套路。由于漫画的发行年代过于久远，导演想放T1000液态机器人、外星机械智能生物或者是高达也实在是不靠谱，因此导演乔·庄斯顿巧妙地给全片设置了浓浓的复古味道。美国队长面对人数占优，武器先进百倍的杂鱼依然毫无压力，经验值刷刷上涨。总之这部70年前的主旋律，在现代电影工业的处理之下依然可以魅力不减当年，起承转合都在漫画超级英雄电影的平均水准之上。最重要的是，本片为明年的《复仇者联盟》进行了完美的铺垫。



窃听大阴谋
The Conversation



BD发行日期	2011年10月25日	版本	A区
年份	1974年	类型	悬疑/剧情
容量	50GB×1		

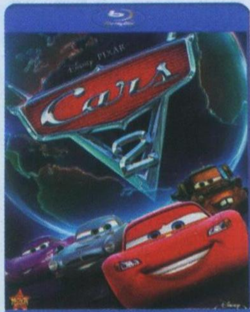
这部来自科波拉的作品拍摄于"水门事件"两年后，于旧金山取景，整体风格冷峻、写实，在最终的高潮阶段又迅速转入黑色。主人公Caul的身分是一名窃听专家，在一次行动中，窃听对象的一句"如果有机会，他将要杀掉我们"这句字面意义看似相当明确的话，让Caul产生了误解。在追踪的过程中，这个外表严肃，而实质荒诞的故事，阐述了高科技与人类原有的道德责任感之间的强烈冲突，导演对纯技术竞赛所引发严重社会问题的担忧，也在几十年后成为了现实。本片的氛围——《水门事件》后陷入全面信任危机和价值观崩塌的美国社会会让不少年轻观众无感，不过蓝光封面上这个长着技术官僚脸的大叔会让我们觉得有些脸熟。是的，Caul的饰演者Gene Hackman正是另一部"窃听大阴谋"——《国家公敌》中出场的那位反窃听专家，酷酷的可爱老头在顿悟之后倾一生之所学，以一个人的力量对抗庞大的国家特务体制。如果你觉得本片用现在的眼光看显得沉闷，那么不妨就将它当做《国家公敌》的非官方前传来看吧。



蓝光最新出碟推荐（2011年8-12月，按发售时间排列）

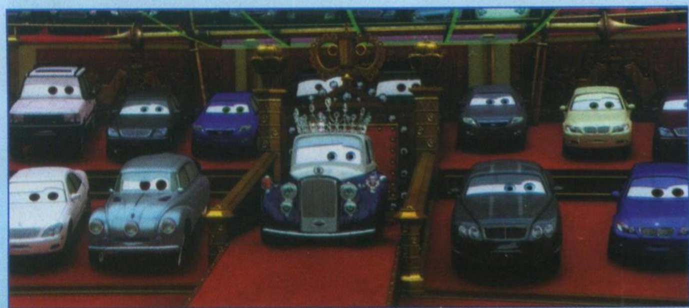
汽车总动员2

Cars 2



BD发行日期	2011年11月1日	版本	A区
年份	2011年	类型	卡通
容量	50GB×1		

《汽车总动员1》用拟人化的赛车，“闪电麦昆”的自我寻找和成长之路，贯彻始终的汽车情怀，为汽车动画模式开创了一条新路。票房、授权和衍生品的全球收入已经超过了40亿，堪称皮克斯历史上效率最高的吸金机器。也许是为了不再重复自我，也许是因为主创实在无法在前作基础上继续创新，《汽车总动员2》将主题从“自我实现”转变为了“友谊”。尽管麦昆口中念叨的依然是那句话“我就是速度”，可这一部中他的狂飙不是为了赢得奖杯，而是为了身旁那几个死党，按照戏份来看，本作的主角甚至都不能算是麦昆，应该叫做《板牙向前冲》才对。很多人认为《汽车总动员2》丧失了皮克斯的旧日风范，变成了卡通演绎的好莱坞闹剧路线而感到失望。细节依然考究，技术依然顶级的这部作品，用简单的好莱坞闹剧套路和对007电影的拿来主义拼凑出来的这个故事，确实让广大皮粉看后感觉稍许遗憾，只能将对惊喜的期待留给下一部作品了。



十三

13



BD发行日期	2011年11月8日	版本	A区
年份	2011年	类型	惊悚
容量	25GB×1		

在电影中，我们无数次的见到“俄罗斯轮盘”（往左轮枪中装填一发子弹，两名“玩家”交替拿着它对自己脑袋扣动扳机，输掉的一方会当场脑袋开花）这种拿小命儿当赌注的剽悍玩法。有时是用来给两位黑老大在各自马仔面前斗狠，有时可以在审问工作中发挥意想不到的效果，不过这种“游戏”的作用仅限于制造戏剧张力，枪八成是响不了的，没准还会被夺取后充当脱困工具（比如越战片《猎鹿人》）。

一支填了一发子弹的左轮，这种道具在《13》中的作用不再是制造紧张气氛，它的游戏规则贯穿了整部电影。这部格拉·巴布鲁阿尼的翻拍片（翻拍的是自己2005年导演的法语黑白片）所讲述的，就是电影史上最残酷的轮盘赌大战：参与赌局的13个赌徒围成一圈，拔枪对着前面那个人的后脑勺，在一声令下之后扣动扳机，数人当场脑浆四溅……然后重复这个过程，直到决出最后的“胜利者”。在富人玩钱，穷人玩命的现实之下，所谓的“幸运”和“救赎”都无法战胜贪婪的力量。原版电影海报将某个打酱油的哥们儿放在了中央位置，误导了不少观众，蓝光版封面总算没有这样继续坑人。



英雄本色2010

A Better Tomorrow



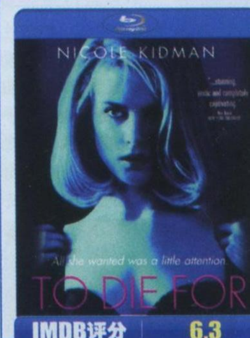
BD发行日期	2011年11月8日	版本	A区
年份	2010年	类型	动作
容量	50GB×1		

这是翻拍自经典港片《英雄本色》的韩国影片《无籍者》在北美发行的蓝光版，译名当然更换为了John Woo开创的港式暴力美学迷们更为熟悉的“A Better Tomorrow”。当年黄秋生就怒批吴导的作品中充斥着一股同性恋的味道，这位老戏骨的话放在现在来看绝对没有错，尤其是在这个基友病流行时代，“男人间的友谊”这个主题，再加上韩国电影最为“擅长”的做作和煽情，让原版的“基”础全面爆发，而且是夸张的四角恋情！瞧，就连发哥叼着的牙签都被一根暧昧的棒棒糖代替了，再加上被改得肉麻无比的对白……恐怕北美观众看后也一样是吐一地吧。

推荐本片给发哥迷和港片迷的原因，是如果你将其反过来看，就会发现它其实是一部搞笑片。用严肃的眼光来看，它可以为你解释为什么1986年的原版在当时可以那样红——因为它只属于那个时代。

不惜一切

To Die For



BD发行日期	2011年11月8日	版本	A区
年份	1995年	类型	犯罪/悬疑
容量	25GB×1		

To Die for直译过来就叫做“为了达到目的在所不惜”，由于本片的主角是一位女性，因此观众一定会用“蛇蝎美女”、“最毒妇人心”之类的思维定势对片名进行联想，片中由妮可·基德曼饰演的苏珊其实很纯洁，目的更加单纯——不为钱，不为利，只是为了实现理想而奋斗，这简直是青年人的榜样啊！然而正是因为极端的偏执，让她无视道德、伦理和法律，去清除一切阻碍个人实现的障碍物。这个自以为有着出众表演天赋的金发美女，认定丈夫已经成为了影响自己成功的绊脚石，因而实施了一个精心准备的计划。



《不惜一切》对于妮可·基德曼的演艺生涯有着重大意义，这是她摆脱花瓶形象，开始向演技派转型的第一步（当然还算不上是里程碑），至少你不能说片中这个妩媚、性感的职业少妇形象，完全是靠她的天生本钱演出来的。只有经历了后来的婚姻失败和事业的挫折之后的感悟，作为一个演员的她才真正获得了第二次生命。

兄弟连/太平洋 特别编辑礼包

Band of Brothers / The Pacific: Special Edition Gift Set

BD发行日期	2011年11月8日	版本	A区
年份	2001年/2010年	类型	战争
容量	50GB×12、25GB×1		

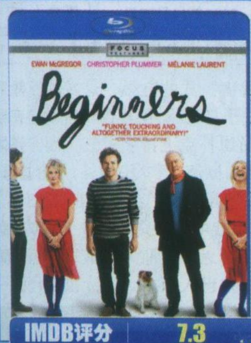


汤姆·汉克斯和斯皮尔伯格联手打造的战争史诗，HBO台两部相继刷新战争迷你剧规模和制作费用之最的作品，被广大二战以及军迷奉为永恒经典，却在推出之后面临了冰火两重天的待遇。拿十年后的这部作品与前者比较在所难免，很多观众觉得《太平洋》的战争戏毫不给力，压抑、黑暗的气氛始终让人喘不过气来——如果你产生了这种感觉，那么编导的意图就达到了，因为你通过这部电视剧体会到了太平洋战场与欧陆战场之间最为显著的区别。与《兄弟连》相比，后者更注重带领观众去经历士兵们的内心旅程，由此拍出了一种悲天悯人的情怀。

这次推出的两部战争大戏的蓝光套装将会让我们体验两场战争，以及两种思路对同一主题的表达方式。花絮碟中收录有全新的纪录片——他见证了战争（He Has Seen War）。

蓝光最新出碟推荐（2011年8-12月，按发售时间排列）

初学者
Beginners

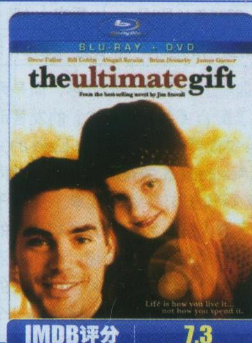

IMDB评分 7.3

BD发行日期	2011年11月8日	版本	A区
年份	2011年	类型	喜剧/爱情
容量	50GB×1		

这部在多伦多电影节上获得极高评价的文艺片，其故事来自于导演迈克·米尔斯的个人生活，带着"越是个人的，就越能引发他人共鸣"的想法，他创作了这个剧本，并且随后将它拍成了电影。本片用三段方式讲述了一个男孩的成长过程，然而这只是表面，其暗线则是孩子与父亲的对立——无论眼中的是一个伟岸的男人，还是一个垂垂老矣的糟老头，儿子从内心深处都没有理解过父亲，他当然不知道父亲在自己在生命即将画上休止符前的突然"出轨"背后的动机。

极度个人化的风格和故事，通篇都流露着一股骚而不闷的文艺小气质。整部影片的故事部分其实只有 20 分钟，它提供给观众的不是 105 分钟的故事，而是这么长时间的情怀。一部"正港美国人"拍出来的电影，充满了法兰西式的忧郁、清新和温情。在冬天看这部影片，你会觉得特别温暖。

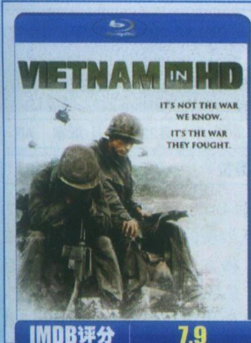
超级礼物
The Ultimate Gift


IMDB评分 7.3

BD发行日期	2011年11月8日	版本	A区
年份	2006年	类型	剧情/爱情
容量	50GB×4		

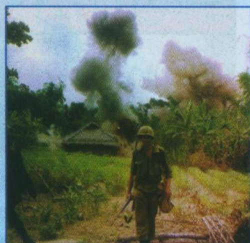
一个富翁在弥留之际，给关系紧张的子女留下了一份遗嘱，内容涉及到巨额财产的继承问题。正当富二代打开信封的时候，他所看到的不是自己究竟能够得到多少钱，而是自己应该怎么做，才能得到这笔钱，在历经一系列的磨难之后，富二代终于获得了生活所给予的财富，并且懂得了究竟应该怎样去支配这笔钱。《超级礼物》就是这样一个模式化的故事，惟一不同的是富二代变成了富三代。当然，如果你因为看到开头就能猜到结尾，就认为这是一部弱智的电影，那可真是大错特错了。这部改编自畅销小说的电影，用童话般的预言，为我们揭示了人生的十二件礼物——工作、金钱、友情、学习、困难、家庭、欢乐、梦想、给予、感恩、时间、真爱。我们都渴望拥有它们吗？或者我们早已拥有却习以为常，以至于不以为然？片中这个有钱人在死后对后代进行的烧钱教育，也可以让我们重新审视我们所拥有的"财富"。

高清越战
Vietnam in HD


IMDB评分 7.9

BD发行日期	2011年11月8日	版本	A区
年份	2011年	类型	战争/纪录
容量	50GB×4		

本片是历史频道高清战争纪录片三部曲的第二部，于 2011 年 8 日至 11 日在该台播放。与《高清二战》类似的是，本片依然采取了"士兵视角＋高清历史影像"的组合方式，惟一不同的地方在于本片的基调不再是"美国人拯救全人类"，而是越战题材所通用的"一边反思，一边歌颂英雄主义"的笔法。纪录片的中心人物人包括赢得青铜奖章，在随后的反战活动中将这枚勋章丢向人群的 Barry Romo，参加美军与越南正规军第一次正面冲突——德浪河谷战斗的战地记者 Joe Galloway，参加越战历史上首次大规模轰炸——滚雷行动的空军飞行员 Keith Connolly 等等亲历者。6 集分别为——开始、搜寻与摧毁、春季攻势、无止境的战争、南越傀儡军的战斗和撤军。



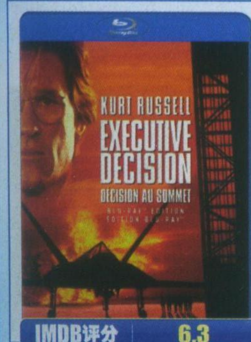
拉里·克劳
Larry Crowne


IMDB评分 5.9

BD发行日期	2011年11月8日	版本	A区
年份	2011年	类型	喜剧/爱情
容量	50GB×1		

经济危机所导致的高失业率，急需以中年人为主角的励志片，《拉瑞·克劳》就是这样一部以"下岗工人不甘失败努力开拓事业第二春"的电影。本片是影帝汤姆·汉克斯第二次自编自导自演的作品，同时也是与大嘴美女罗伯茨的二度合作。憨态可掬的老好人"阿甘"这次饰演的依然是一个四平八稳的角色——前海军成员，因为没有大学文凭而在金融风暴中失业的蓝领工人拉瑞·克劳。为了能够找到工作，他选择进入社区大学充电，结识了充满个性的女孩罗妮雅。这个小妮子帮助拉瑞体验到了什么才是激情和朝气，并且帮助拉瑞与同样深陷中年危机中的老师梅尔西擦出了爱情的火花。全片氛围温馨安逸，节奏不紧不慢，无论是对"老来俏"的憧憬还是熟悉校园场景的回忆，都能取悦中、青两代观众，让你为这个缺乏高潮和起伏，却仍然留有回味的故事心动。

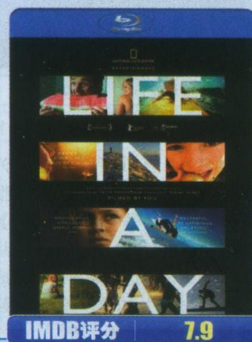
最高危机
Executive Decision


IMDB评分 6.3

BD发行日期	2011年11月8日	版本	A区
年份	1996年	类型	动作
容量	25GB×1		

《最高危机》是一部很容易被动作迷误认为"雷片"的作品，除了机舱大战这个在《空军一号》之后听起来有一股子山寨味的创意以外，占据原版海报一半位置的那个混迹于 B 片的西格尔恐怕也是原因之一。不知道是这位只能在无脑打斗片中扮演救世英雄的"动作巨星"是要自嘲，还是制片方想搞噱头，反正他的这张老脸一出现，很多观众就认为此片必雷无疑了。其实，西格尔的戏份不到 5 分钟——否则接下来的故事可以真的算是天雷滚滚了。本片的看点其实比《空军一号》还要多，恐怖分子、炸弹、毒气、劫机、恐怖袭击（据说这又是一部所谓的 9·11 灵感源泉），尤其是表现反恐突击队员如何从地面进入三万英尺高度的机舱的桥段，扯淡也扯得充满了想像力和爆发力。随后的机舱对峙戏环环相扣，又要找暗哨，又要拆除炸弹，还要保护机组人员（否则谁开飞机啊？）和同穷凶极恶的坏分子们缠斗，成功将《勇闯夺命岛》的要素和桥段浓缩到了 747 的机舱之中。

浮生一日
Life in A Day


IMDB评分 7.9

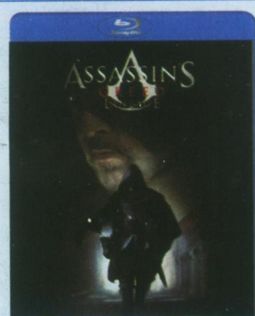
BD发行日期	2011年11月8日	版本	A区
年份	2011年	类型	纪录片
容量	50GB×1		

这是一部只有在互联网时代才能够拍摄的电影，它的演员是全球网民。两位奥斯卡大导雷德利·斯科特和凯文·麦克唐纳会同某个在你我浏览器中只能以"该页无法显示"方式存在的视频网站，创作了这部以 2011 年 7 月 24 日全球网民生活为素材的超级万花筒，它所折射出的是生活在五大洲、七大洋的人们在这一天时间中的人生百态。两位导演用冷静和犀利的手法，从网民上传的八万段，共计 4500 小时的片段中，截取了最富有代表性的片段，用这些小水滴汇聚成了江河湖海。没有你我他，哪里会有这样的一天？

2011 年 7 月 24 日对于全世界的大多数人而言，都会是平凡的一天，从中你可能会发现，世界上有许多人的人生与你是如此的相似，正如片尾的那段字幕"Mind Your Own Business"，你每天都在重复着自己，其中的一些人的生活节奏甚至一辈子都不会发生改变。平凡的人生如何能够活出精彩，这并不是可以强求的。既然一辈子真的不算太长，那么还是善待自己，好好享受每一天的平凡时光吧。

蓝光最新出碟推荐（2011年8-12月，按发售时间排列）

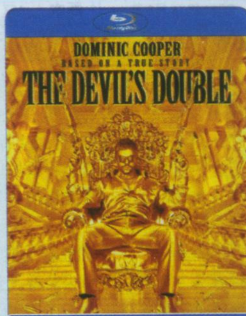
刺客信条 血统
Assassin's Creed: Lineage



BD发行日期	2011年11月8日	版本	A区
年份	2009年	类型	历史/动作
容量	25GB×1		

《刺客信条 血统》并不是一部电影，而是两年前Ubisoft为了配合《刺客信条2》的发售而拍摄的一段36分钟前传影片，内容为Ezio的父亲——Giovanni Auditore在游戏故事开始之前同Borgia家族的圣殿骑士们斗争的故事。受限于成本，影片采用了真人演员和CG背景相结合的拍摄方法，但在具体效果上绝不含糊。剧中的演员全部由游戏中的声优/体优们扮演，连游戏的剧本作者Corey May也亲自上阵，扮演了一个Giovanni的好敌手——可惜最后还是给老爷子耍诈给阴了。道具和服装的还原度也相当高，无论是细节还是外观都做到了精益求精，让某些粗制滥造的"史诗影片"的编导者们汗颜。浓郁的古典气息，宏伟的意大利建筑，暗杀元素与飞檐走壁结合，组合出了这部上乘的视觉佳作，总之游戏玩家不容错过。

恶魔的替身
The Devil's Double



BD发行日期	2011年11月22日	版本	A区
年份	2011年	类型	科幻/惊悚
容量	50GB×1		

一部"影武者"式的电影，这次的克隆对象是萨达姆的长子乌代·侯赛因，也就是在当年伊拉克战争通缉扑克上排名第三，西方媒体报道下的那个终日酗酒、寻花问柳外，奸淫掳掠，嗜血成性、无所不用其极的疯子。在2003年7月22日的一场交战中，与兄弟库塞一道双双命丧于美军的火箭弹之下。他的大量罪行也被随后揭发，并展示在世人面前。本片以乌代的一名替身的视角，引入这个狂人的生活和心理世界，主演多米尼克·库珀一人分饰两角，要同时处理狂暴和压抑的性格，这种需要演员在不停的人格分裂中释放体内能量，甚至自己同自己进行对手戏的演法，颇考验库珀的功力，就影片的实际表现来看，他确实做到了游刃有余，以至于在全片结束之后都让人意识不到——这两个角色居然是一个人演的！



历史频道 高清二战
History Channel World War II In HD



BD发行日期	2011年11月8日	版本	A区
年份	2009年	类型	纪录片
容量	50GB×4		

关于二战的纪录片，我们已经看过太多，其中为数众多的历史画面甚至让我们耳熟能详了。然而纵然你看过再多的关于WWII的黑白纪录片，也不会觉得历史频道推出的这部《高清二战》依然是老调重弹。本片导演Frederic Lumiere从上千小时从未公布过的影像、录音资料中精选素材，在数码修复技术之下对其进行高清全彩化。

除了HD以外，本片的两大特色分别为个人化和写实化，这也是有可能会让国内观众感到反感的地方。个人化是指本片所采用的视角并不是全景式，而是二战中几个人的故事。问题是这些故事即便是真实的，其主人公均为小人物，恐怕在发生的时候也不可能成为军旅摄像师所捕捉到的中心人物，结果只能将那些历史影像与"故事"强扭在一起；写实化本来就是纪录片观众最需要的东西，可本片毫不顾忌到那些从未见证过战争狰狞面目的人们的承受能力，触目惊心的画面将观众集体丢入了冰冷的文字和残酷现实之间的那道深渊。如果HBO台的《太平洋》的某些重口味画面已经让你难以消受，那么《高清二战》更会让你感到深恶痛绝——当然宾语是"战争"这个恶魔。



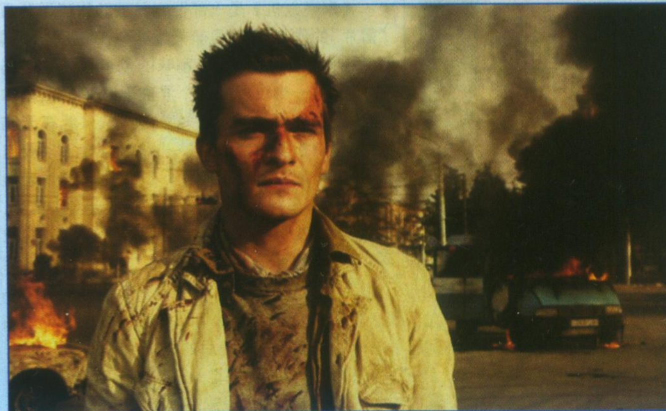
五日战争
5 Days of War



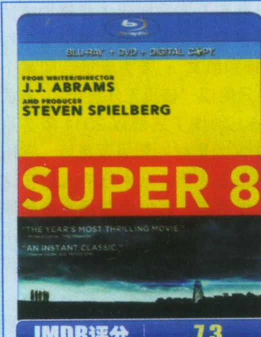
BD发行日期	2011年11月22日	版本	A区
年份	2011年	类型	战争
容量	50GB×1		

2008年8月8日，俄罗斯和格鲁吉亚之间爆发了一次低烈度的局部冲突。俄方宣称在当年凌晨4时，格方使用重炮袭击南奥塞梯自治州武装部队，并导致俄国维和部队士兵伤亡。格方则宣称俄方使用坦克和步兵对其展开突然袭击。究竟谁才是侵略者，双方各执一词，站在不同立场上的人们也不会有统一的答案。于是美国人拍摄了这部探究"真相"的《五日战争》。开篇引用的美国参议员海勒姆·约翰逊的名言——"战争中首先牺牲的是真相"，为本片奠定了严肃的基调，不过之后，你也开始对美国人所叙述的"真相"产生怀疑。

这是一部具有强烈倾向性的宣传电影，格鲁吉亚被描述成理性、隐忍、爱好和平、讲究人权的正义力量，而俄军则是军事题材FPS中惯用的反派造型——匪气十足、无恶不作的野蛮侵略者。至于该地区的地缘政治关系，尤其是这场"五日战争"的导火索——南奥赛梯问题，则被选择性无视了。一个好题材，却因为这种强烈的倾向性，以及烂俗好莱坞英雄主义的表现手法，反而让这个故事变得相当可疑——就连美国观众也质疑本片的真实性，它的评分也证明了这一点。推荐本片的理由，不是因为它具有多高的观赏性和纪实性，而是因为这部弄巧成拙的电影，的确可以给我们看到战争表象之后的更多"真相"。



超级8
Super 8



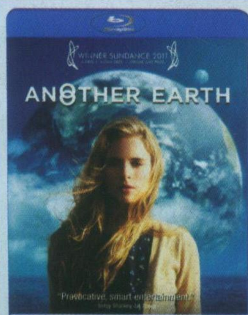
BD发行日期	2011年11月22日	版本	A区
年份	2009年	类型	科幻/惊悚
容量	50GB×1		

J.J. Abrams的名号，再加上手持摄像、外星人、军方等等在前期情报中透露出的信息，很多人将这部《超级8》当成了另一部《苜蓿地》，只不过这次的主角换成一群萝莉、正太，故事从纽约切换到了中西部小镇……这种病毒营销造成的错觉，使得观众对正式影片的评价趋向两极，不过媒体倒是均呈现一边倒的追捧之势。

可以说，《超级8》并不是一部适合年轻观众的电影，甚至可以用"85后勿看"来形容，它是对七、八十年代Nerd Movie的致敬制作，流淌着纯正的旧科幻情结，以至于遍地的彩蛋只有对这个时期有感的观众才能够发现。这是一部打着科幻的外壳，以"异形"作为印子，以青春成长和怀旧作为内核的小成本电影。至于那股浓烈的ET味道，看到片尾打出的制片人——斯大爷的大名，你就明白了一切。

蓝光最新出碟推荐（2011年8-12月，按发售时间排列）

另一个地球
Another Earth

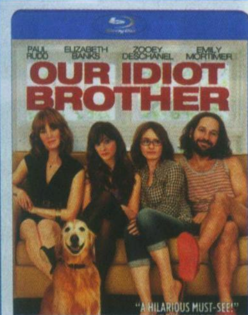


BD发行日期	2011年11月29日	版本	A区
年份	2011年	类型	剧情/科幻
容量	50GB×1		

IMDB评分 7.0

这是"穿越迷"不容错过的一部电影，其中的某些设定即便是穿越题材的资深粉丝也前所未见，而且科幻外表下充满哲学和伦理色彩的内核。人们发现太阳系中有一颗与地球一模一样的行星，这颗行星的出现导致了一场车祸，肇事女孩在出狱后怀着强烈的负罪感，走入了因自己的鲁莽而丧失全部亲人的老教授的生活。是要在这个地球上获得人性的救赎，还是在另一个地球上去拥抱没有发生那场悲剧的生活？它采用了文艺片的常见架构：一个悲催女主角独自一人支撑全片，"两个世界"的概念并非提供一次次穿越的布景，而是作为自我和本我哲学思辨的讲台。本片并没有任何特效镜头，是一部走小清新路线，有些沉闷但当你融入其中之后就难以自拔的电影，它能够满足每个喜爱幻想的人在仰望浩瀚星空时都曾经有过的遐思：在无边的宇宙之中，究竟有没有一颗和地球一样的星球，上面究竟是否存在另一个"我"？

我们的傻老哥
My Idiot Brother

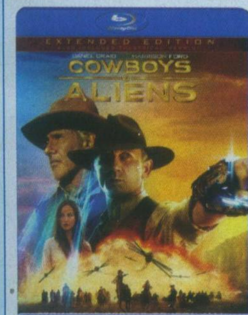


BD发行日期	2011年11月29日	版本	A区
年份	2011年	类型	喜剧
容量	50GB×1		

IMDB评分 6.6

对于英美和中国人而言，"Idiot"或"傻瓜"都是日常生活中经常听到的一个词语，而且凡是能够戴得上这顶"傻"帽的人，已远远超过了智力低于平均的人的数量。在现实生活中，谁也不想当傻瓜，谁都希望用自己周围充满傻瓜（脑残、脑缺、脑子进水、2B……）来证明自己不傻，所以个个都想当"聪明蛋"，即使不精明也要装作很精明。本片主角Ned（连这名字都是nerd的谐音）就是一个众人皆精，唯我独呆的"傻瓜"，从智商上来看老哥显然不是"IC、IP、IQ卡，统统告诉我密码"的水准，之所以被人们公认为一枚傻蛋，是因为他太过善良，太相信别人，以至于在系鞋带时将钞票交到陌生人手上请其帮忙拿一下，在听到一位警察吐槽自己精神不振的时候，毫不犹豫地拿出口袋中的大麻让对方过过瘾……他总是怀着善心去处理日常生活中遇到的一切事情，在遍布"聪明人"的世界中，其结果只能是把许许多多的事情搞得一团糟，只因为这个纷繁复杂的世界在Ned看来只有美好和纯真。这种一根筋式的角色，在美式喜剧片中往往是最适合制造笑料的主角，保罗·路德对这个角色的把握也相当传神，将这个美版的"大智若愚"的故事演绎得活灵活现。

牛仔和外星人
Cowboys and Aliens

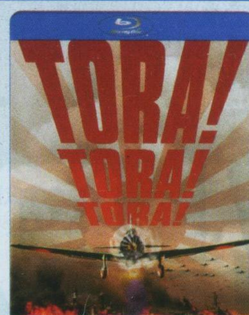


BD发行日期	2011年12月6日	版本	A区
年份	2011年	类型	动作/惊悚
容量	50GB×1		

IMDB评分 7.0

牛仔和外星人，代表着西部和科幻这两种完全不同类型的电影，《牛仔与外星人》就是将二者搅合到一起，然后用很认真、严肃的态度（并且主演还是总以苦瓜脸示人的新007丹尼尔·克雷格，还有老"琼斯"福特爷爷的友情参演），将这个从头到尾都混乱不堪，且根本没法自圆其说的无厘头Cult片丢在你面前。既有西部片那熟悉的大漠黄沙、快抢骏马，也有充满科技感的外星飞船和视觉特效。本片结构与经典B级片《杀出个黎明》有些类似，前半部分是由科幻来引导剧情和悬念的西部片，后半部分则是有西部情怀和剧情内核的科幻片，两种模式的切换故意被设置得唐突且生硬无比。以认真的劲头去看，无论是西部迷还是科幻迷都会认定这是一部弱智的电影，这种穿越混搭闹剧其实不需要用多么认真的眼光去审视。这年头好的西部片几乎绝迹，"外星人"片也几乎全都是"落汤鸡之战"的水准，既然大家都不求上进，将将这两种类型片的元素组合起来胡搞一通，又何罪之有呢？

虎！虎！虎！
Tora! Tora! Tora!

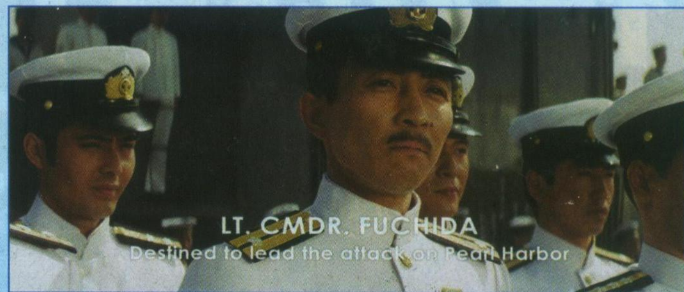


BD发行日期	2011年12月6日	版本	A区
年份	1970年	类型	战争/历史
容量	50GB×1		

IMDB评分 7.5

诞生于1970年的这部历史战争片，通过4.0声道和1080p数码修复影像所还原的，依然是那股"老"味——标志着太平洋战争爆发和第二次世界大战转折点的这一历史事件，忠实地记录在老胶片之上。用现在的眼光来看，《虎！虎！虎！》拥有着令历史题材史诗片电影人所汗颜的客观性，不是美国人拯救全世界的自恋，也不是日本电影人如今一遇"二战反思"就将自己包装成受害人的无耻行径。看似平淡的对白，却涌动着一个个外交、政治和军事行为之下的动机、目的和秘密。没有粉饰、煽情和歪曲，这是一部没有立场，只为还原这一段历史原貌的电影。以理查德·弗莱彻、深作欣二、舛田利雄为代表的两国电影人在战争影史上留下了浓墨重彩的一笔。

《虎！虎！虎》的投资规模放在今天也可以算得上是一等一的大制作，仅复制半个珍珠港，满世界搜罗老式飞机组建著名的福克斯飞行队（在迈克尔·贝的《珍珠港》依然可以看到这支特技飞行队的身影）的大手笔，就堪称是前无古人、后无来者。然而这部电影在上映之后却让福克斯血本无归，因为它过于客观，以至于让傲慢的美国人没有勇气在银幕上回顾这段惨痛的历史。



罪孽
Debt

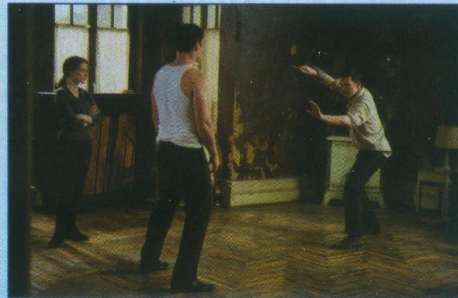


BD发行日期	2011年12月6日	版本	A区
年份	2011年	类型	动作/惊悚
容量	50GB×1		

IMDB评分 7.0

《罪孽》预告片给人的感觉，是一部以色列特工追杀迫害犹太人的凶手为主题的动作惊险片。摩萨德那种"无论你躲在天涯海角，都要让你接受制裁"的作风，显然也能撩动"爱国青年"们的兴奋点，可正片又完全不是靠动作和紧张节奏抓人的间谍题材电影。本片更多关心的是心理刻画，其重点不再如何"铲除"，而在于如何"偿还"，堪称是半部特工惊悚和半部人性拷问的组合。作为一部翻拍片，导演用精心剪辑出来的时空交错，依然设置出了出众的悬念，最重要的是导演能够将悬念一直延续到结尾。

《莎翁情史》导演约翰·麦登采用了武戏文唱的方法，用文艺片的基调包装出了这部谍战惊险片——这种拍法需要演员的实力作为支撑，通过本片，你也可以看到两代演员在这部拥有33年历史跨度的戏中的能力差距：以海伦·米伦为代表的的四位老戏骨，举手投足均是戏，而以山姆·沃辛顿为代表的新生代的表演则流于形式，心理戏的发挥过于用力，导致变成了发生在"三个软蛋特工与一个老纳粹"之间的故事。



在2011年即将结束之时，PS3的累计销量终于突破6000万台，年销量1500万台的目标将会顺利实现。这是不依靠降价、不依靠新机型而实现的成绩，是完全靠出色的游戏阵容获得玩家的青睐。而在2012年，PS3有望实现更高的年销量，这一年不仅将会有降价举措，而且很可能会有新机型，而游戏阵容更是会空前强悍。从春季开始，连绵不绝的百万大作将会高密度推出。如果这是末日之年，就让我们在末日到来之前先被巨作的海洋淹没吧！

2012 神机神作指南

文 清国清城
编 星夜 美编 NINA

第一季度：史上最强春季

刚刚送走有史以来大作最强盛、最集中的一个年末商战，2012年我们马上会迎来史上最强的春季。春季向来是游戏业的旺季，这有几个方面的原因。首先是春季是多数游戏公司财政结算的最后一个季度，为了能做出更好的财务报表，提振投资者的信心，因此会有很多游戏赶在3月31日之前发售。其次是年末假期之后，未成年玩家收获的压岁钱到了拿出来消费的时候，日本等很多国家都有压岁钱的传统，欧美国家以圣诞礼物为主，游戏主机是最常见的圣诞礼物之一，新主机刚入手之后不久，自然也是花钱多买软件的时候。此外原本预定于年末商战期间发售的大作，因为年底超一流的大作太多，为了避免市场的排挤效应，因而会延期到春季。2011年末商战有《现代战争3》、《未知海域3》、《战地3》、《刺客信条 启示录》、《上古卷轴V》等超大作集中发售，为躲避锋芒而延期的游戏也比往年更多。2011年末的多个大作都是销量超千万的巨作，而为躲避他们而推迟到春季发售的也是非一般的大作，《质量效应3》、《马克斯·佩恩3》等都是在往年可以放在年末商战作为压轴戏推出的超大作。这些游戏在2012年春季的全面集结，将会带来一个与年末商战同等规模的大作旺季。虽然其中可能不会有销量千万以上的怪物级大作，但是百万大作的数量可能比年末商战期间更多！

根据厂商已公布发售日的作品进行粗略估算，2012年春季仅PS3版销量会达到百万以上的游戏就超过10款，如果按跨平台总销量计算，百万大作数量会超过20款！而且与以往射击类游戏过于集中的局面不同，2012年春季PS3的游戏阵容是真正的百花齐放，格斗、动作、动作射击、FPS、竞速、RPG等游戏类型都有多个一线大作上市。任何类型的玩家都能在这个春季找到自己心仪的大作。2011年末因为几个千万级巨作的推动，全球游戏产业已经从持续下跌状态扭转为增长状态，而大作集结的春季必将延续这种增长势头，实现游戏业的全面复苏。

值得一提的是，在2012年春季，日本厂商的表现将会非常活跃。Capcom将本财年的大部分大作都集中在春季发售，包括《阿修罗之怒》、《街头霸王对铁拳》、《龙之信条》和《生化危机 浣熊市行动》。再加上NBGI和Koei Tecmo的几款一线大作，在这个春季，PS3在日本将会是所向披靡。其实从2011年开始，PS3已经正式取代Wii，成为日本的首要家用机平台。在2012年春季的大作浪潮之后，PS3在日本的龙头地位会更加巩固。

Capcom：日厂的希望之星

多年来，Capcom希望通过与外部开发商的合作，迅速增强其作品阵容。但是之前的几次合作努力都以失败告终，《黑暗虚空》、《生化尖兵》等委托欧美工作室开发的游戏表现令人失望。不过2012年春季，Capcom对外合作的努力将会获得丰收。除了Capcom自家投入大量人力开发的《街头霸王对铁拳》和《龙之信条》外，因为是委托其他开发商制作，因此Capcom还能同期推出《阿修罗之怒》和《生化危机 浣熊市行动》，这些都是销量预期达百万以上的大作。更难能可贵的是，4款大作中有两款是原创游戏，比起如今多数日本厂商对现有品牌价值疯狂压榨，而在开发原创新作方面却毫无作为的恶劣行径，Capcom的积极进取堪称日厂楷模。

今年上半财年Capcom的营业利润为9亿日元，而全年的预计利润为70亿日元，也就是说大部分利润都将来自下半财年，其中除了冬季上市的3DS游戏《怪物猎人3G》之外，其他主要盈利希望都是在春季。预计其全年销售额会达到860亿日元。除了这些春季大作外，已确定将于2012年发售的Capcom游戏还有《鬼泣 DmC》，而《生化危机6》基本可以确定会在E3 2012公开，《丧尸围城3》的消息最近也是呼之欲出，2012年内发售的可能性极高。2012年对于所有卡饭来说，将会是幸福的一年。

阿修罗之怒

Asura's Wrath



发行商：Capcom
预定发售日：2月23日

《阿修罗之怒》尚未发售，已经被不少欧美媒体评为“史上最疯狂动作游戏”，获得了不少的奖项。本作由《火影忍者》开发商CC2强力打造，融入了Capcom动作游戏的打击感，有望成为动作游戏的新突破。其实Capcom开发本作的本意，显然有与《战神》较劲的意思。当年《战神》的开发灵感来自《鬼泣》，但是融入了美系作品大气豪爽的风格，夺走了Capcom在动作游戏领域至高无上的地位。《阿修罗之怒》用东方的佛教神话对抗西方的希腊神话，同样以巨神之战展现磅礴无比的气势，部分电影般的动作镜头同样以QTE的方式进行。同时本作在《战神》的基础上又有自己的创新，游戏中还融入科幻要素，阿修罗的战斗方式会根据剧情而变化，带给玩家更丰富多样的战斗体验。在《战神4》到来之前，《阿修罗之怒》将会是PS3玩家的最佳选择。

街头霸王对铁拳

Street Fighter X Tekken



发行商：Capcom
预定发售日：3月8日
官方预计销量：200万套

你也许还记得在2005年，曾经有一款《Namco X Capcom》在PS2上推出，这两家公司的合作历史由来已久。所以《街头霸王对铁拳》的出现虽然不可思议，却是水到渠成。一个是最成功的2D格斗游戏，一个是销量最高的3D格斗游戏，二者在欧美有着基本相当的影响力，他们的梦幻对决正在创造格斗游戏历史上的新传奇。

虽然是一款跨平台游戏，本作的重心无疑是放在PS3版，SCE提供了多罗、库罗以及《无名英雄》中的柯尔作为PS3版的独占角色。此外本作还会同期推出PSV版，PS3与PSV版可以联动。在游戏系统方面，本作并非让《铁拳》角色们单纯按照《街头霸王》的方式战斗，而是确实融入了《铁拳》的一些系统特色，比如按照《铁拳》经典4键系统打出连续技。也就是说本作并非加入了《铁拳》角色的《街霸IV》，而是两大系列在角色与系统方面的全面融合，这表现了Capcom在游戏平衡性调整方面的强大实力。

生化危机 浣熊市行动

Resident Evil: Operation Raccoon City

发行商：Capcom
预定发售日：3月20日
官方预计销量：250万套

在交给欧美工作室开发《失落的星球2》期间，Capcom内部提出将《生化危机》交给欧美制作，开发了《海豹突击队 对峙》的Slant Six幸运地获得了Capcom的垂青。《生化危机》新任掌门人川田将央表示，欧美开发商的高效率非常令人惊讶，《生化危机 浣熊市行动》如果交给日本人开发，所花的时间将会长得多。



本作将会从另一个角度讲述《生化危机2》和《生化危机3》的事件，怀念《生化危机4》之前的系列死忠们不容错过。玩家不仅能够改变原作的故事，而且在多人模式中会有全明星的阵容可以选用，欧美团队制作的高清化里昂、吉尔、克莱尔、艾达·王等角色将展现全新魅力。多人模式是本作的主要卖点，此前在多次展会的现场试玩都获得强烈好评。本作有望成为Capcom外包作品中销量最高的一作。

龙之信条

Dragon's Dogma



发行商：Capcom
预定发售日：3月27日
官方预计销量：150万套

新《鬼泣》交给了Ninja Theory工作室开发，而Capcom本身的原《鬼泣》开发团队目前正全力制作《龙之信条》，担任本作制作人的正是“《鬼泣》系列”的导演伊津野英沼，他表示自己的学生时代就梦想能开发出这种处处透出真实感的幻想题材动作游戏，但是因为技术限制而无法实现，直到PS3的到来才看到了实现梦想的希望，他相信本作是“Capcom有史以来最伟大的动作游戏”。本作可能是目前Capcom开发规模第二大的游戏，总共有150多名员工投入制作，规模仅次于正在开发中的《生化危机6》。

有人将《龙之信条》形容为“怪物猎人＋上古卷轴”，将《怪物猎人》的团队狩猎概念与《上古卷轴》庞大、真实的幻想世界观相结合，目标是将《怪物猎人》的成功带到欧美。本作逼真的画面感觉在欧美会非常讨巧，美国Kotaku网站已将其评为“日本画面最好的游戏”。而且它也有庞大的开放世界，以及能按自己的作息安排生活在其中的大量NPC。而在战斗方面，《鬼泣》团队没理由令人失望。《上古卷轴V天际》销量超过千万，本作的市场潜力巨大。虽然它不可能有《上古卷轴V》那么庞大的世界，但在战斗方面会更具魅力。

2012年第一季度重点大作集锦

灵魂能力V

SoulCalibur V



发行商：NBGI
预定发售日：2月2日

2008年发售的《灵魂能力IV》销量超过250万套，目前NBGI在家用机上销量能达到200万以上的游戏也就只剩下《铁拳》和《灵魂能力》。《灵魂能力V》开发周期超过三年半，将会是NBGI最高技术力的结晶。与前作一样，本作也会加入一些在欧美有着极高认知度的角色，比如来自《刺客信条》的Ezio。随着发售日的临近，还会有其他大牌角色公布。此外本作也是系列的一次重大变革，从游戏角色到系统都会焕然一新。本作的角色定制系统将会更强大，人物的身高都能调整，还可添加表情效果。

海贼无双

One Piece Kaizoku Musou



发行商：NBGI
预定发售日：3月1日

继《高达无双》、《北斗无双》之后，日本国民级动画将正式无双化。虽说2012年春季PS3大作如云，不过要说在日本的影响力，也许会是这款《海贼无双》居首。它不仅是PS3独占游戏，而且发售同日会推出一款超豪华的同捆限定版主机，相信到时候会大大提升PS3的销量。本作是NBGI与Koei Tecmo再次强强联手，更是《海贼王》首次登陆PS3，NBGI的目标是使本作与《火影忍者 终极忍者风暴》一样成为叫好又叫座的动漫改编游戏。游戏的剧本规模也超过了以往任何一款《海贼王》游戏。

山脊赛车 无限

Ridge Racer Unbounded

发行商：NBGI
预定发售日：3月6日



当年索尼打入游戏产业，获得的第三方首个大作支持就是《山脊赛车》。可惜这么多年来，“《山脊赛车》系列”已完全没落，NBGI希望靠海外开发商的实力重振旗鼓。芬兰Bugbear Entertainment开发的《山脊赛车 无限》放弃了系列以往以爽快用尾为卖点的特色，变成一款与《火爆狂飙》类似的游戏。Bugbear代表作《FlatOut》强调破坏乐趣，在此方面经验丰富。此外本作还加入了创建赛道的功能，玩家还可以通过撞穿场景中的一些物体（比如墙壁）找到捷径。

火影忍者 疾风传 终极风暴世代

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja STORM Generations



发行商：NBGI
预定发售日：2月23日

CC2开发的《火影忍者 终极忍者风暴》一度被认为是日式动漫改编游戏中的最强代表作，几乎是此类游戏中能在高清主机上大放异彩的惟一游戏系列，二代销量超过百万，是高清主机上惟一销量过百万的日本动漫改编游戏。经过几年的经验积累，目前CC2已炉火纯青。游戏标题中的“Generations”代表“跨越世代的终极忍者大战”，前两代的角色都会在游戏中登场，可选角色超过70人。

烈火战车

Twisted Metal

发行商：SCE
预定发售日：2月14日



2012年春季的PS3首要独占大作，曾在E3 2010索尼发布会上作为压轴戏公开。该系列在PS和PS2时代销量向来都在百万以上，是David Jaffe在《战神》之前的代表作。本作由David Jaffe的吃睡玩工作室开发，已是系列的第8作，目标是实现系列的重生。本作以“回归游戏乐趣原点”为目标开发，游戏史上的经典角色Sweet Tooth（小丑）将会有更疯狂的表现，每个角色都有三种结局。本作以多人游戏为主，最多可16人在线，将为玩家带来网战游戏中罕见的疯狂快感。本作原本是预定2011年10月发售，为了提升游戏品质而延期。David Jaffe表示，延期是为了“成为多人游戏的历史经典”。



幽灵行动 未来战士

Ghost Recon: Future Soldier

发行商：Ubisoft
预定发售日：3月6日



在巨作如云的射击游戏领域，不仅二线游戏难以生存，普通百万大作也很难引起玩家注意了。这是千万级大作的世界，为了在激烈的竞争中存活，育碧除了让《幽灵行动 未来战士》的发售日避开那些怪物级大作，同时也在开发过程中多次改变游戏制作方案，从原定2010年初发售一直延期到2012年3月。本作由育碧巴黎工作室与Red Storm工作室联合开发，制作规模远远超过系列史上任何一作。本作将会出现许多军方正秘密研制的最新军事装备，以具有科幻色彩、又有实际依据的光学迷彩（隐身衣）、无人机等装备为特色，让玩家真实感受近未来的高科技战争。

质量效应3

Mass Effect 3

发行商：EA
预定发售日：3月6日

最近刚刚出炉的Spike TV VGA 2011大奖将“2012年最期待游戏大奖”颁给了《质量效应3》，这个科幻史诗的终结篇战胜了《光环4》、《GTAV》、《COD》新作等超级巨作，可见欧美业界对本作的关注度之高。IGN将本作评为E3 2011的最佳RPG，在业界口碑方面，试玩过本作的游戏媒体大多给出了高于《上古卷轴V》的评价。毫无疑问，本作是2012年春季欧美最受关注的大作，也是2012最佳RPG的头号热门作品。

作为BioWare科幻史诗三部曲的终结篇，《质量效应3》有望成为史上最大气磅礴的RPG，玩家的行动将决定银河系的命运，Shepard船长将集结银河系各文明的力量与Reapers展开最终决战。本作还将加入名为“银河系战争”的网络多人模式，由4人组队完成独特任务，并且会影响单人模式的故事走向。



忍者龙剑传III

Ninja Gaiden III

发行商：Koei Tecmo
预定发售日：3月22日

板垣伴信离开Team Ninja四年后，在早矢氏洋介的率领下，该团队已经复苏，《忍者龙剑传III》就是对其实力的首次检验。早矢氏洋介过去一直负责“《忍龙》系列”在PS3上的移植版，他的上位也是这款新作能与X360版同步上市的原因之一。本作加入了不少新系统，比如滑铲动作，最大的变化是会发出红光的手臂，这会大大改变游戏的战斗感觉。此外本作也增加了一些大胆的新忍术，比如隼龙会化身为火龙。另外，购买本作的玩家还会获得《死或生5》的试玩版。



马克斯·佩恩3

Max Payne 3

发行商：Rockstar
预定发售日：3月

Rockstar的又一个经典即将诞生！《马克斯·佩恩3》绝不是一个简单的动作射击游戏，Rockstar总裁Dan Houser为“《GTA》系列”和《荒野大救赎》撰写剧本之后，也为本作撰写了剧本，将使其成为一款充满文化与思想深度的游戏。本作的开发成本据称与《GTAIV》相当（约1亿美元），由Rockstar的温哥华、新英格兰、伦敦及多伦多工作室合作开发，历时4年以上。

本作保留了过去的子弹时间



招牌系统，战斗围绕射击与躲避，射击系统比过去Rockstar的任何游戏都要真实。本作最值得期待的还是“电影动作”系统，将会有许多像动作片一样的精彩镜头，同时又能够互动，让玩家简单帅气地完成一连串特技动作。Rockstar对作品质量的严格要求可能会造就又一个与《荒野大救赎》一样的黑马神话，将一个普通的AAA大作变成销量千万以上的巨作也不无可能。

寂静岭 暴雨

Silent Hill: Downpour

发行商：Konami
预定发售日：3月

随着山冈晃等主创人员的离去，《寂静岭》已经演变成一款令人陌生的游戏。这款新作由捷克的Vatra Games开发，在氛围营造方面有点《心灵杀手》的感觉。如标题所示，“暴雨”在本作中非常重要，水既是营



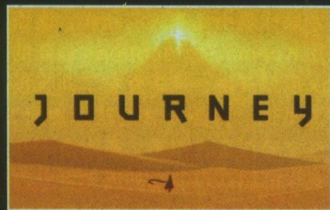
造恐怖氛围的新要素，也跟本作的游戏系统息息相关。而过去常见的医院、学校等场所将不复存在。本作还对应3D模式，将带给玩家更身临其境的恐怖感。

行

Journey

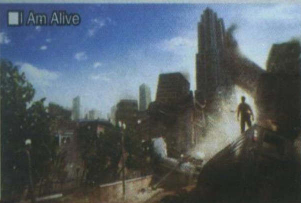
发行商：SCE
预定发售日：未定

陈星汉的《行》是2012年PSN上最值得期待的下载游戏，在E3 2011，本作被1UP和GameTrailers网站评为“最佳下载游戏”。《行》与《最后的守护者》将为PS3带来一个充满艺术气息的2012年。本作开发历时3年，是下载游戏中罕见的开发周期，也说明了索尼对独立游戏开发商的耐心支持。本作不仅会带给玩家一个充满概念画意境的神奇世界，而且还首次加入了网络模式，以极为独特的方式让玩家体验在网络世界中的奇妙邂逅。

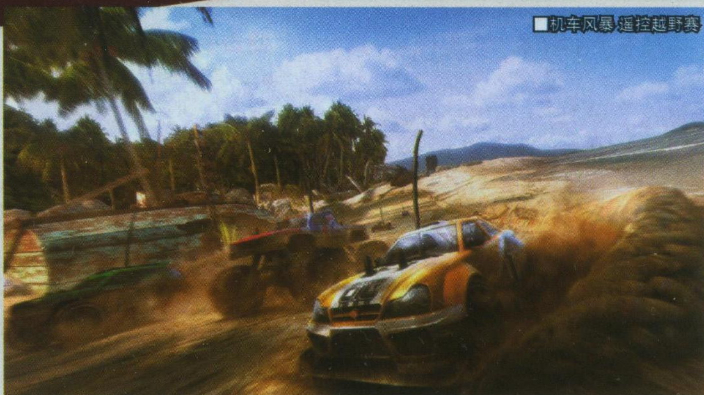


2012年第一季度其他关注大作

除了以上一线大作外，2012年春季还有种类全面的二线游戏满足不同玩家的需要。FPS是其中的主要类型，由于自身素质与影响力有限，这些游戏都很自觉地避开了大作集中的年末商战，所以春季成为FPS二线游戏的集中营。虽说是二线，这些游戏也有其不容小觑的理由。《漆黑II》的前作销量超过百万，续作采用精美的卡通渲染技术制作，开发商Digital Extremes曾参与制作了《生化奇兵》系列”和《虚幻竞技场》系列”。另外一款同样由2K Games发行的《XCOM》改编自上世纪90年代的经典同名战略游戏，由制作了《生化奇兵》的2K Marin开发，喜欢独特氛围的玩家不妨一试。自从《生化奇兵》之后，用FPS的方式重塑经典成为一个流行趋势，除了《XCOM》之外，EA的《暴力辛迪加》也是将经典即时战略游戏改造成FPS，原作是Peter Molyneux在牛蛙时代开发的暴力战略游戏，改造之后将会是一款与《杀出重围 人类革命》有许多相似之处的游戏。怀旧风是这个春季FPS的


■I Am Alive


■装甲核心V


■机车风暴 遥控越野赛

主题，另外一个经典预计也将于第一季度上市，那就是Human Head工作室的《掠食2》。前作是从《毁灭公爵3D》的时代就开始开发的游戏，开发了七八年，几易其手之后才得以上市。这款续作的开发周期也跨时6年，将会变成一款开放世界风格的FPS。21世纪初最流行的网战游戏《反恐精英》也将以全新引擎的华丽姿态再生，《反恐精英全球攻势》预计将于春季在PSN上推出，那些熟悉的老地图将以照片级的画面再现，并增加了不少新地图，而且PS3版还能与PC版实现跨平台网战，并对应Move的操作方式。

动作射击方面也有一些值得关注的游戏，名越稔洋如龙工作室开发的《二进制领域》是世嘉在动作射击方面的大胆尝试。虽然目前看来本作成为雷作的可能性不小，不过名越稔洋曾表示本作与其他日厂跟风为欧美开发的射击游戏不同，是一款为日本人开发的动作射击游戏，也许对此类游戏不大感冒的日本人能从本作中发现一些特殊的魅力？可惜的是因为如龙工作室忙着开发本作，所以每年春季都会与PS3玩家见面的《如龙》这次将会缺席，名越稔洋表示会利用更长的开发周期制作出具有革命意义的续作。与机器人射击游戏迷久违多时的《装甲核心》也将以更成熟的形态推出续作，FromSoftware已俨然成为日厂中的实力派，在《黑暗之魂》之后，本作的欧美发行权也交给了NBGI，今后NBGI将会把《高达》相关的动作射击游戏大量交给FromSoftware开发。由FromSoftware开发的《机动战士高达UC》已确定将于3月份发售，以其开发同类游戏的经验与实力，相信本作将会让高达玩家们惊喜。


■反恐精英 全球攻势

装甲核心V
Armored Core V
发行商：FromSoftware
预定发售日：1月26日

机动战士高达UC
Mobile Suit Gundam Unicorn
发行商：NBGI
预定发售日：3月8日

不死英雄
NeverDead
发行商：Konami
预定发售日：2月2日

大地王国 罪与罚
Kingdoms of Amalur: Reckoning
发行商：EA
预定发售日：2月7日

漆黑II
The Darkness II
发行商：2K Games
预定发售日：2月10日

XCOM
发行商：2K Games
预定发售日：3月6日

天旋地转
Inversion
发行商：NBGI
预定发售日：2月10日

二进制领域
Binary Domain
发行商：SEGA
预定发售日：2月14日

SSX
SSX
发行商：EA
预定发售日：2月14日

暴力辛迪加
Syndicate
发行商：EA
预定发售日：2月21日

机车风暴 遥控越野赛
MotorStorm RC
发行商：SCE
预定发售日：2月22日

狙击手 幽灵战士2
Sniper: Ghost Warrior 2
发行商：City Interactive
预定发售日：3月16日

掠食2
Prey 2
发行商：Bethesda Softworks
预定发售日：3月

I Am Alive
发行商：Ubisoft
预定发售日：未定


■机动战士高达UC

反恐精英 全球攻势
Counter Strike: Global Offensive
发行商：Valve
预定发售日：未定

链锯甜心
Lollipop Chainsaw
发行商：WBIE
预定发售日：3月

特别行动 战线
Spec Ops: The Line
发行商：THQ
预定发售日：未定

第二季度：新机型登场？

夏季是全年的游戏淡季，却是游戏资讯的旺季。6月份的E3大展将会有大批新作公开。索尼在本届E3展的表现值得关注，在这一年来，PS3新机型甚至PS4的消息不断出现，甚至有传闻说台湾方面即将投产PS4，可能会在2012年末发售，第一年产量就会达到2000万台。从商业角度来说，E3 2012公布PS4的可能性不大，但是公布PS3新机型的可能性却很高。以目前的技术，设计出PSone大小的PS3已成为可能（Wii U的主机本体大小就差不多与PSone相当），如果推出如此小巧玲珑的PS3，一定会大受欢迎，尤其在日本更能吸引许多女性与低龄玩家，而这个消费人群目前拥有PS3的比例还很低。机身体积减小、零部件减少也能降低成本。新机型也可能标配摄像头功能，有传闻说索尼正在开发与Kinect相同的技术，无需Move也能实现全身体感。

不管是否存在新机型，PS3价格的进一步下调已成必然，2012年PS3至少会降价一次，降幅至少50美元。降价应该是在《光环4》发售之前，为了狙击这款巨作，除了降价外，索尼至少还要准备两三款独占游戏与之周旋。顽皮狗的《末日余生》正努力以2012年内发售为目标，而《战神4》应该也会在E3 2012公开。

索尼还将通过与第三方合作，为PS3争取一些独占内容。也许索尼会争取《GTAV》的PS3版独占资料片，报当年《GTAIV》的一箭之仇。对PS3独占内容最积极的EA，应该会再次被索尼请到台上，公开一些独占内容。最值得关注的是Infinity Ward原班人马为EA开发的新作，而Bungie为Activision开发的新作也有望公布。另外一个有希望获得独占内容的第三方大作是小岛秀夫的新作，该作使用Kojima Productions最新的Fox引擎开发，最近发布了几张技术测试图。因为《潜龙谍影崛起》已经交给白金工作室，原本负责开发该作的团队可能都转而开发小岛秀夫的新作，游戏的开发进度会大大加快。

虽然多数欧美游戏厂商会刻意避开夏季档，不过也有一些比较有个性的开发商会无视档期规律，按照“什么时候做完什么时候卖”的原则制定发售日。著名业界分析家Michael Pachter认为《GTAV》可能会在2012年5月发售，理由是该作在今年11月公开，而按照一般的规律是发售之前会有4～6个月的宣传期，而且当年《GTAIV》就是4月份发售。在淡季发售的好处是没有什么竞争对手，此时上市就会成为所有人热议的话题，玩家在这段期间也没有多少选择。另外，夏季也经常成为日本业界的大作爆发期，因为日本中小学生有很大的暑假游戏购买需要，《最终幻想》、《勇者斗恶龙》、《怪物猎人》等一线大作都曾多次选定夏季发售。PS3在日本正进入成熟期，2012年夏季相信会很精彩。

2012年夏季关注大作

GTAV
Grand Theft Auto V

发行商：Rockstar
预定发售日：未定

《GTAV》是Take-Two集团在2012财年的盈利支柱，由于其结算期是在2012年10月底，所以应该会留够时间让该作在财年内获得足够高的销量。Michael Pachter预测的5月份发售确实非常合理。据其推测，本作在2012年内销量会达到2000～2500万套，这意味着它的最终累计销量会突破3000万。美国电子娱乐研究会的分析家Jesse Divinch也猜测本作第一年销量会超过2400万套，有望创造娱乐产业史上的新记录。根据谷歌的数据，在预定2012年发售的游戏中，《GTAV》的搜索次数排名占第一位。



《GTAV》发生在《GTA 圣安德里亚斯》中的Los Santos，是一座类似于洛杉矶的城市。除了城市外，也有野外的山脉、乡郊和沙滩等。Rockstar的Sam Houser表示本作是《GTA》世界的一次完全改造，同时本作也是“开放世界自由度、叙事方式、任务制系统和在线多人模式的激进新方向”。可以肯定的是，本作将会是沙箱式游戏的又一次进化，而经济危机导致的深层次社会问题则是其故事背景。《GTAV》绝不是一个让你以随意烧杀劫掠为乐的肤浅之作，而是深度探讨社会现实的内涵之作。

生化奇兵 无限

BioShock Infinite

发行商：2K Games
预定发售日：未定

在2012年艳阳高照的夏日，我们可能会迎来FPS历史上最明亮的游戏——《生化奇兵 无限》。从黑暗的海底世界，到云层之上光明的空中浮城，不变的是那种荒诞却又可信的反乌托邦风格。本作同样出自一代的Ken Levine之手，而且口碑更高，赢得了E3 2011的最高大奖。虽然本作并未公布发售时间，不过据推测最可能的发售时间是夏季，与一代一样。本作还将特别支持Move的操作方式。在游戏的世界观构造方面，融合了蒸汽幻想、《星球大战》和《最终幻想》的元素，关卡构造方面会更有开放世界的感觉。



虐杀原型2

Prototype 2

发行商：Activision
预定发售日：4月24日

2009年《虐杀原型》与《无名英雄》在春末夏初的对决成为当时最大的话题之一，最终《虐杀原型》在销量上明显胜出。这款开发3年的续作，是2012年Activision的重点大作之一，在2011年美国漫展ComicCon上，本作是Activision展台最受欢迎的游戏。本作新主角James Heller有许多新能力，而任务的进行方式从被动接受任务变成可自己选择任务，战斗的火爆与惨烈程度都会更强。



黑暗血统II

DarkSiders II

发行商：THQ
预定发售日：6月

在《战神4》到来之前，我们将先经历一场死神之战。《黑暗血统Ⅱ》讲述的是死神为了证明战神兄弟的清白，而在冥府世界开始了名誉之战。“从战争开始，以死亡终结”——这就是《黑暗血统Ⅱ》一语双关的超酷宣传语。《黑暗血统》一代已经在玩家中获得良好口碑，被认为是最具潜力的动作游戏系列。THQ将《黑暗血统II》视为其下财年的重点大作，从目前公布的预告片与初步情报，本作在氛围营造与BOSS战方面都充满史诗风范，是E3 2011最受关注的动作游戏之一。



龙之王冠

Dragon's Crown

发行商：Ignition Entertainment
预定发售日：第二季度

开发了《奥丁领域》、《胧村正》的Vanillaware将首次在高清主机上为我们带来具有强烈2D视觉美感的动作RPG新作。与之前的作品相比，《龙之王冠》更有经典街机动作过关游戏的感觉，玩家可以从6名角色中选择其一，以1人或4人合作过关。使用各角色不同的战斗或魔法能力，通过战斗过程中获得的道具与武器，不断向前推进。游戏支持在线4人合作过关，并将同步推出PSV版，两个版本可以联动。本作是导演神谷盛治在Capcom就职时已经构思的创意，相隔13年才有机会将其实现。本作最大的魅力是精美的美术风格以及充满爽快感的动作，怀念2D时代的玩家不容错过。



第二次超级机器人大战OG

第2次スーパーロボット大战OG

发行商：NBGI
发售日：未定

原定2011年9月发售的《第二次超级机器人大战OG》因故延期，至今发售日未明。作为PS3的首款独占《机战》新作，本作从公布之日起就成为众多机战饭的焦点，可能是因为Banpresto严重缺乏开发高清游戏的经验，因而无法赶上2011年9月29日的系列20周年诞生纪念，干脆宣布无限期推迟。本作最有可能的发售时间是2012年春末或者夏季。



2012现象观察之——HD合集大潮

由PS3发起的PS2时代大作高清化潮流，在2012年会呈现加速蔓延的趋势。时下的流行做法是在系列新作发售之前，先推出PS2上前几作的高清合集，一方面从历史遗产中再榨取一些剩余价值，另一方面也能让遗漏了经典之作的玩家们补课，更好地了解将要发售的新作。而随着PSV的发售，这种高清合集又有了更大的市场潜力——在推出PS3版高清合集的同时，也推出PSV版，玩家能用实惠的价格，在掌机上玩到PS2时代名作的高清版，确实很令人向往。日厂在高清合集方面最为积极，因为没有足够的资本、人力、技术与魄力开发更多高清大作，他们更希望用制作成本低廉的高清合集弥补家用机业务。《最终幻想X》、《寂静岭》、《终极地带》、《鬼泣》……这些PS2时代的名作即将全面高清合集化。如果《最终幻想X高清版》销量出色，我们很快就会看到《最终幻想XII 高清版》、《王国之心高清合集》……



寂静岭 高清合集
Silent Hill: HD Collection
发行商：Konami
预定发售日：1月24日

杰克与达斯特 高清合集
Jak & Daxter HD Collection
发行商：SCE
预定发售日：2月

鬼泣 高清合集
Devil May Cry: HD Collection
发行商：Capcom
预定发售日：3月22日

终极地带 高清合集
Zone of the Enders: HD Collection
发行商：Konami
预定发售日：未定

最终幻想X 高清版
Final Fantasy X HD
发行商：Square Enix
预定发售日：未定

第三季度：决战预热

避开年末大作潮的方法有两种，一种是延期到次年春天发售，还有一种就是提前到夏秋之交发售，也就是大约八九月份的时候，趁着大作档期尚未到来，市面上的竞争对手较少，抢先推出自己的游戏，引起玩家的关注。在首月获得了足够的销量之后，剩下的黄金商季期间还能继续摆在货架上，零零散散地再卖掉一些，实现不错的累计销量。

2012年秋季，PS3将会面临极大压力，《光环4》可能会像过去一样选定9月份上市，面对这个超级大作，索尼需要提前做好部署。根据往年经验，如果PS3在2012年降价或者推出新机型，那么8月份或者9月初是最有可能的上市时间。此外索尼还应在此期间安排几个较具影响力的独占大作，比如《最后的守护者》，以及传说中的《SCE全明星大乱斗》。2012年将会是索尼打造原创新作的又一波高潮期，Guerrilla Games、伦敦工作室、Evolution工作室等都可能有新作公布。此外，秋季也是各类足球游戏上市的高峰期，《FIFA》与《PES》在欧洲的持续对决将再次推高PS3的欧洲销量。因为PS3在欧洲比X360大幅领先，根据目前的销量比例推算，PS3有望在2012年秋季累计销量正式超越X360，因此这个秋季对PS3有着极其重要的意义。

最后的守护者

The Last Guardian

发行商：SCE

预定发售日：未定

最近Team ICO的上田文人和羽山吉英陆续宣告离职，该工作室的内部状况令人担忧。不过经确认，上田文人目前正在以签约制作人的身分参与《最后的守护者》，而游戏本身其实已经进入后期制作阶段。该作开发至今已有6年，是Team ICO在PS3上的第一款游戏。之所以耗费了如此漫长的时间，据说是因为上田文人希望全部内容由Team ICO自己制作，不愿意将其中的简单内容外包制作，而Team ICO本身员工数量并不多，加上开发中途因为追求完美而不断改变方案，所以一直没有大的进展。



《最后的守护者》是2012年最受关注的PS3独占游戏之一，欧美游戏开发者和媒体对本作的关注度可能超过《末日余生》、《战神4》等大作，因为它很可能成为游戏开发者们的又一个教科书式学习榜样。不过在普通玩家中，本作的关注度还不够高，索尼既要避开年末的大作狂潮，又要选定一个市场较为活跃的销售期。理想的上市时间应该是入秋之时，即9月初的时候发售。

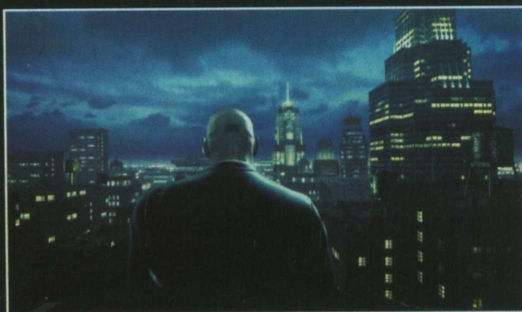
杀手47 惩罚

Hitman Absolution

发行商：Square Enix

预定发售日：未定

《杀手47》是IO Interactive被遗忘的经典，为了让经典复活，IO付出了更艰辛的努力。游戏从2007年开始开发，2009年5月首次公布，直到2011年才公开了实际游戏画面。漫长的开发周期是因为本作采用了全新研发的Glacier 2引擎，游戏系统也与过去不同，变得更接近于《蝙蝠侠 阿克汉姆城》。此外本作也会有充满强烈电影化演出效果的桥段设计，是2012年最值得期待的潜入类游戏之一。



古墓丽影

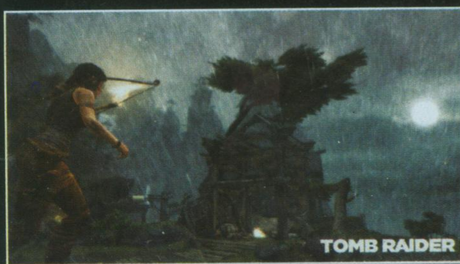
Tomb Raider

发行商：Square Enix

预定发售日：未定

没有《未知海域》的2012年难免让动作冒险玩家们感到失落。不过在这一年我们除了可能会等到《末日余生》外，还能玩到全新面貌的《古墓丽影》。将正在没落的游戏系列进行改造，并且以回归原点的游戏名象征新的开始——这是当今业界相当流行的做法，而在这些游戏中，最值得期待的就是《古墓丽影》。在E3 2011，Square Enix展台最受关注的游戏不是《最终幻想XIII-2》，也不是《杀手47 惩罚》，而是《古墓丽影》。

水晶动力打造的新《古墓丽影》融入了更多《未知海域》的要素，在音乐与氛围营造方面更具情感穿透力。游戏将讲述21岁的劳拉如何从喜欢考古的普通女孩成长为剽悍的女探险家，当劳拉以楚楚动人的新形象出现在我们面前，我们终于明白制作人所说的“要让玩家对劳拉产生爱怜之意”并非宣传口号。本作也将更注重战斗，取消自动锁定瞄准，采用更接近于《未知海域》的手动瞄准，并且更多地使用QTE，将会更具电影表现力。

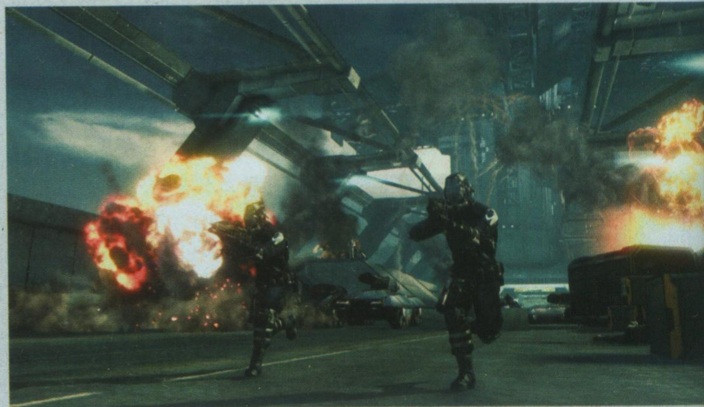


DUST 514

发行商：CCP Games

预定发售日：未定

CCP Games这个名字对家用机玩家来说可能比较陌生，但是在网游行业却颇有名气，他们开发的《EVE Online》在世界各地都有极高人气。而《DUST 514》是CCP进军家用机市场的重头戏，由其上海工作室开发，是使用虚幻引擎3制作的PS3独占游戏（另外也将推出PSV版）。本作其实可以算是《EVE Online》的PS3外传作品，其中的事件会影响到《EVE Online》的世界。官方对本作的类型定义是“大型多人FPS在线游戏”，即FPS网游，实际游戏方式比较接近于PS3的《MAG》。CCP表示，之所以选择PS3，是因为PSN对第三方采取了更开放的态度，允许《DUST 514》连接到PC版的《EVE Online》服务器，两个版本之间会存在多种形式的联动。



边境之地2

Borderlands 2

发行商：2K Games

预定发售日：7月30日（暂定）

Gearbox 开发的《边境之地》以45万套的惊人销量成为2009年的一匹强力黑马，于是2K Games与Gearbox投入更多资源，采用更完美的卡通渲染技术，努力将续作打造成一流的FPS大作。本作故事发生在前作5年之后，将以新主角开始新一轮的战斗。本作的剧情任务规模是前作的三倍左右，任务种类更加丰富多样，本作还有在线4人合作模式。



变形金刚 塞伯坦的陨落

Transformers: Fall of Cybertron

发行商：Activision

预定发售日：未定

电影改编游戏大多质量不佳，《变形金刚》迄今已推出无数款游戏，还没有哪款游戏能称得上佳作。但是千万不要以为这款《塞伯坦的陨落》只是一般的电影游戏，这款曾登上《GameInformer》封面的游戏，目标是像《蝙蝠侠 阿克汉姆城》一样，成为一款能令人尊敬的授权游戏。最近在Spike TV电子游戏大奖期间，本作公布的首个预告片赢得了一片喝彩，被认为比电影版更精彩。游戏将会讲述博派与狂派之间导致星球毁灭的最终决战，气势恢弘无比，很多精彩片段比电影版《变形金刚3》更有看头，特别设计的“狂怒系统”将会让玩家体验造成大破坏的快感。



第三季度其他关注作品

选择夏秋之际发售的通常是核心向游戏，这些玩家的消费不受季节因素影响，只要有喜欢的游戏就会出手。二线核心向游戏可以选择在炎热的七八月份发售，用于填补档期空白，吸引一些核心玩家。白金工作室的超暴力新作《极度混乱》将会在7月初全球上市，游戏主要强调网络多人模式的混战乐趣，在炎热的夏天让玩家躲在空调房里，用电锯厮杀得热血沸腾。由《苍翼默示录》小组ArcSystemWorks制作的《女神异闻录4 午夜竞技场》也是适合夏季热斗的游戏，尤其适合大学或中学生在暑假之时，约上三五好友到家中切磋。PS3首发游戏《战鹰》的精神续作《星际战鹰》也是这个季节最值得期待的独占游戏之一，本作不仅由原作原班人马开发，《战神》的Santa Monica工作室也提供了支援，大规模网战仍然是本作的乐趣所在，同时也融入更多即时战略要素。曾以其逼真丛林场景令业界惊叹的“《孤岛惊魂》系列”，自从离开Crytek之后已经沦为二三线FPS，《孤岛惊魂3》在E3 2011低调公开，在“MW3 VS BF3”的巨作之战中并未获得关注，不过本作回归丛林的美丽画面可圈可点，尤其是水面的效果明显进化。育碧的另一个没落FPS系列可能也会在本季度重出江湖，《战火兄弟连 狂暴四人组》完全打破系列传统，变成一款具有荒诞色彩的二战FPS，4人合作模式是本作的要点，战斗方面融合了《边境之地》、《子弹风暴》等游戏的特色，强调战斗的爽快感。


■星际战鹰


■战火兄弟连 狂暴四人组


■女神异闻录4 午夜竞技场



■孤岛惊魂3

极度混乱
Anarchy Reigns
发行商：SEGA
预定发售日：7月

Metro: Last Light
发行商：THQ
预定发售日：未定

女神异闻录4 午夜竞技场
Persona 4: The Ultimate in Mayonaka Arena
发行商：Atlus
预定发售日：夏季

战火兄弟连 狂暴四人组
Brothers in Arms: Furious 4
发行商：Ubisoft
预定发售日：未定

星际战鹰
StarHawk
发行商：SCE
预定发售日：7月10日

炽焰帝国II
Kingdom Under Fire II
发行商：BlueSide
预定发售日：未定

孤岛惊魂3
FarCry 3
发行商：Ubisoft
预定发售日：9月

第四季度：巨作井喷

2011年第四季度，虽然游戏产业的市场规模下滑趋势得到遏制，开始出现上升势头。但由于前三个季度跌得太猛，因此全球市场规模仍然是在萎缩。2012年春季的同比增长是板上钉钉的事，不过全年能否实现增长，关键还要看第四季度的大作潮能否超越2011年。抛开《COD》、《刺客信条》等年末大作常客不说，2011年末商战主要是靠《战地3》、《上古卷轴V》等隔几年才出一作的大作实现增长。而在2012年，《COD》等常客仍在，还有《GTAV》、《光环4》等巨作集中登场，Bungie新作、Respawn新作也有可能在这一年上市，EA虽然不会这么快推出《战地4》，不过极有可能推出准千万级游戏《战地 恶人连3》。日本方面可能会有《生化危机6》、《潜龙谍影崛起 复仇》、《最终幻想Versus XIII》等巨作，暂且莫说可能会在E3 2012公布的其他大作，只要将这些游戏全部落实，2012年就能实现市场规模的大幅增长。

2012年末，高清主机在日本终于将进入成熟期。《最终幻想Versus XIII》在12月份发售的可能性极高，本作的开发规模可能在《最终幻想XIII》之上，索尼应该利用它狙击Wii U的首发。Square Enix仍然是日本本土高清市场的主力，此前宣布采用"虚幻引擎3"开发的多款游戏会在未来一年内陆续公布，其中已经公布游戏画面的首款游戏预计会在2012年内发售，该作采用哥特式风格，画面看来相当出色。另外，索尼应争取让《勇者斗恶龙XI》登陆PS3，因为《DQX》是网游，SE有可能正同时开发单机的《DQXI》，目前PS3在日本的装机量已经能够满足《DQ》的需要。如果能在TGS2012宣布《DQXI》登陆PS3，那将会成为日本高清游戏市场进入成熟期的标志。

超大作战略已成为业界共识，在2012年，游戏总数量可能会比往年更少，但是大作必将集中爆发。过去我们总是以"百万级大作"形容成功作品，而"千万级"的时代正悄然到来。2012年销量千万以上的游戏预计将超过6款，每个有实力的游戏发行商都在打造自己的千万级大作，在PS3时代游戏开发实力突飞猛进的SCE全球工作室，也应当着重培养一两个千万级独占大作。不管是由自己的几个王牌工作室联手，还是与Rockstar等王牌开发商合作，索尼需要能和《光环4》直接抗衡的巨作，成为玩家不得不买PS3的理由。2012年，让我们期待惊喜的降临！

潜龙谍影崛起 复仇

Metal Gear Rising: Revengeance



发行商：Konami
预定发售日：未定

白金工作室大约是在2012年春季开始接手《潜龙谍影崛起》，凭借其丰富的动作游戏经验，目标是将其改造成更具爽快感的忍者动作游戏。本作采用白金工作室自己的新引擎开发，Kojima Productions负责他们所擅长的过场动画和剧情部分，在系统、画面和剧情等方面，本作都展现了焕然一新的面貌。由于本作技术是从头开始做起，不到两年的开发周期确实有点吃紧，目前小岛秀夫仅表示本作"计划于2012年发售"，不排除延期的可能。

生化危机6

Resident Evil 6

发行商：Capcom
预订发售日：未定

《生化危机6》在2012年公开应该是毫无悬念的事，最近有传闻称本作可能会发生在中国，这更增添了我们对该作期待的理由。据传，本作将"极为残暴而恐怖"，此前Capcom已经确认本作将会是系列的一次重大改革。不管怎样，本作应该是Capcom历史上开发规模最大的游戏，大到占用了Capcom的大部分精英人才，多数游戏都只能外包。本作在2012财年发售的可能性较高，不过考虑到2012年底大作如云，选定2013年春季发售的可能性也很大。

最终幻想Versus XIII

Final Fantasy Versus XIII

发行商：Square Enix
预定发售日：未定

随着《最终幻想XIII-2》和《最终幻想 零式》的陆续完成，野村哲也曾于10月份高兴地在微博上说如今SE的开发重点终于轮到《最终幻想Versus XIII》了。2012年本作将成为SE曝光度最高的游戏。与《最终幻想XIII》相比，本作将更具真实感，首次使用了SE最新研发的"Luminous"引擎，该引擎的特点就是能带来照片级的真实光影效果，看过演示视频的玩家应该都会留下深刻印象，而且本作将会有真正开放的游戏场景，拥有日式RPG失落已久的探索乐趣，战斗也更有动作游戏般的快感。称本作为"日式RPG的希望"并不为过。



末日余生

The Last of Us

发行商：SCE
预定发售日：未定

近期火热公布的《末日余生》是顽皮狗工作室继《未知海域》之后的又一个重点原创新作，官方表示本作的目标是实现"游戏叙事方式的革命"，将会让游戏拥有与电影相等的情感冲击力。游戏的制作规模和《未知海域3》相当，相信又是一个销量300万起的大作。官方公布的游戏发售日是2012年底或2013年初，以顽皮狗的出色效率，希望本作能以PS3年末杀手锏的身分在2012年上市。





刺客信条新作

Assassin's Creed

发行商：Ubisoft

预定发售日：11月

与《COD》一样，《刺客信条》已经形成了每年11月发售的习惯，2012年的终结篇应该也不会例外。地球是否会重蹈第一次文明的覆辙？一切将在世界末日之前的Desmond终结篇揭晓。《刺客信条 启示录》的结尾正在将故事推向高潮，我们已隐约可见终结篇的恢弘气度。

死或生5

Dead or Alive 5

发行商：Koei Tecmo

预定发售日：未定

2012年将会是Team Ninja最忙碌的一年，在春季的《忍龙III》之后，《死或生5》也计划于2012年内发售。本作将更重视场景的利用，不仅有多层场景结构，还可以利用场景对敌人造成损伤，同时将会罕见地在格斗游戏中加入充满演出效果的QTE要素，加上更为千娇百媚的女格斗家，力争成为"史上最好看"的格斗游戏。



Bungie新作

发行商：Activision

预定发售日：未定

2010年Bungie宣布与Activision签署10年合作协议，其新作系列将由Activision发行，将会是一款跨平台游戏。当时索尼对Bungie首次为PS3开发游戏表示欢迎，并表示愿意提供协助。该作从2010年初开始开发，2012年底发售的可能性极高，分析家Michael Pachter预测其销量可达2000万套以上。在2011年8月，Bungie举办了公司成立20周年纪念活动，在此期间透露其新项目代号为"虎"（Tiger），并且放出了几张概念图，以及新引擎的截图。Bungie执行制作人Joseph Tung表示，本作将会是一款"改变游戏业的作品"。业界盛传本作的游戏类型是FPS网游。

Respawn新作

发行商：EA

预定发售日：未定

2010年4月，Jason West和Vince Zampella离开Infinity Ward之后，拉拢该工作室的精兵强将成立了Respawn Entertainment，并在EA的资助下开发新作。在2011年冬季，Respawn接连公布了多张故意进



行模糊化处理的新作概念图，预示着该作即将正式公布。不过想看到它的庐山真面目，恐怕还是要等到E3 2012。

鬼泣DmC

DmC: Devil May Cry

发行商：Capcom

预定发售日：未定

由Ninja Theory使用"虚幻引擎3"开发的《鬼泣DmC》虽然有一个雷人的但丁，但游戏画面与战斗场面并不雷。根据最近发布的预告片，美术实力了得的Ninja Theory为我们带来了具有强烈视觉冲击力的幻想世界，战斗更激烈夸张，场景在现实与虚幻之间的切换即时发生，看来很有发挥空间。



COD新作

Call of Duty

CALL OF DUTY 9
Project Iron Wolf

发行商：Activision

预定发售日：11月

如果不出意外的话，2012年的《COD》新作应该是Treyarch开发，此前传闻其代号为"铁狼"（Iron Wolf）。本作在剧情上可能不再延续从《COD4》开始的故事。至于本作的详情，看来要到2012年5月或者E3展才会公布，游戏销量相信至少在2000万以上。

2012现象观察之——独立工作室的崛起

Bungie、Respawn、白金……在2012年，独立工作室将成为一线大作的生力军。在某个大集团创造了大作之后，就脱身为独立工作室，凭借其名气吸引各发行商为其新作投资。这种独立工作室与发行商之间的关系，越来越像好莱坞的产业模式。独立工作室制度的好处是不用受上市企业的种种严格规定，更有创新摸索的精神，避免那些不懂游戏的高层管理者们将原本出色的游戏系列变成量产化的罐头。在日本，以名制作人为主的独立风暴也愈演愈烈，除了那些辞职的名制作人外，名越稔洋、小岛秀夫等名人虽然并未脱离原雇主，但是他们的团队正变成"准独立"状态，可以不受母公司的约束。这些团队是日本高清游戏的希望。很多发行商也更乐于将游戏外包给那些独立工作室开发，这样他们就能随时扩充自己的产品阵容，不需要为了把握新商机而扩充公司规模，增加员工数量，避免产业规模突然萎缩时因为有太多员工要养而导致经营危机。这种产业格局可以说是因为美日欧经济危机的大环境所致。不过从某种程度来说，这也是将发行商的风险转嫁到开发商身上。高风险对应的是更高的潜在收益，开发商要在高风险的环境中立足，只能努力提升游戏质量，所以说这种行业结构将促进业界创造出更多精品。

文 藤曦 编 星夜 美编 NINA

末日启示录

——《刺客信条》系列漫谈

在男性主导的游戏行业里，当婕德·雷蒙德以惊艳之姿出现在人们面前，她和她的游戏成为业界倾倒众生的尤物。当她首次向外界介绍她的新作时，并没有太多言语，她只是平淡地拿起手柄，开始进行操作演示，12世纪的世界在屏幕中活了过来——《刺客信条》本身就是最好的语言。

那时她没有对人们说这是开发了4年的游戏，原本是一个完全不同的项目。这是育碧的“信念之跳”，那时谁也想不到它会获得怎样的成就。在《刺客信条》诞生4年后，在第一次文明毁灭的震撼CG动画之后，埃泰尔和Ezio的故事也随之结束。一年后，在传说中的世界末日到来之前，Desmond的故事也将终结，《刺客信条》的故事将就此划上句号。如今该系列销量已超过3100万套，到2012年的终结篇推出后，系列销量将超过4000万。我们可以确定在此之后育碧将继续发展“《刺客信条》系列”——假如人类还能看到2013年的日出，我们就一定能看到《刺客信条》新系列的开启……

英雄救美与美女英雄

开发了多年的B级授权游戏之后，育碧蒙特利尔工作室开始全力开发一款令人兴奋的AAA级大作，那是一款革命性的游戏，叫做《分裂细胞》。可惜的是，制作人Yannis Mallat并未参与该作。他的团队刚刚制作了《唐老鸭 英雄救美》(Donald Duck: Going Quackers)，现在他们强烈渴望想有个大制作，尤其是《英雄救美》的首席设计师Patrice Desilets。

Patrice Desilets是法裔加拿大人，1974年出生在魁北克省，父亲Jacques Desilets是颇有名气的数学家。因为父亲的关系，Patrice从5岁起就开始接触计算机，用父亲的Apple II电脑玩游戏。1996年他从蒙特利尔大学毕业，不久育碧就在蒙特利尔成立了工作室。1997年7月2日，他正式成为育碧蒙特利尔的一员。他和妻子Emelie Garneau一直生活在蒙特利尔，膝下有两女。

Desilets在学生时代就对中东历史很感兴趣



▲Jade Raymond与Patrice Desilets

他曾看过不少中世纪时中东一些国家秘密组织的历史资料，对之十分着迷。Desilets 和他的团队他们开始讨论新作创意，讨论的话题逐渐转到《波斯王子》。在《波斯王子3D》惨败之后，Desilets 想用另外一种方式实现该系列的重生，他和 Mallat 调动了一些资源，迅速制作了一个 AVI 的 DEMO。不过障碍仍然存在，《波斯王子》生父 Jordan Mechner 仍然拥有系列的部分所有权。由于《波斯王子 3D》恶名远扬，Mechner 不愿看到他创造的品牌再被糟蹋。Mallat 诚挚邀请 Mechner 到蒙特利尔参观育碧的工作室，还有 Desilets 制作的波斯王子飞檐走壁的短片，出色而趣味盎然的动作片段让 Mechner 看到了该系列重生的希望。

育碧成功说服 Mechner 将《波斯王子》的品牌所有权完全卖给了育碧，而且 Mechner 亲自为新作创作剧本，Desilets 担任首席设计师——《波斯王子 时之沙》就这样诞生了，平台动作、解谜、战斗和出色的画面为它赢得了业界的一致赞誉，商业成就超过了十几年前的原作。

在 Mallat 接着开发续作之时(后来他搬进了 CEO 的办公室)，育碧的导演们希望这位新星制作人为次世代主机开发《波斯王子》。育碧对次世代主机向来态度积极，第一方刚刚放出新主机的一丁点儿风声，育碧就会开始进行次世代主机的技术研究，即便他们对新主机的规格毫无了解。当时《时之沙》团队用惯了 Anvil 引擎，这是育碧内部的专用引擎，其特点是能够做出巨大逼真的场景，而且往场景中加入大量人群。Desilets 开始深入研究中东历史以寻找灵感，其中关于神秘刺客组织“阿萨辛”的历史给了他强烈的灵感，这个以惩奸除恶为名的组织从不伤害无辜，他们会以华丽壮观的方式公然处决目标，让作恶者闻风丧胆。

Desilets 开始想像让玩家走进真实的古代城市，街头人潮涌动，突然有刺客跃出，在众目睽睽之下将目标击毙。完成任务之后，他可以躲到任何地方，可以混入人群，或者飞檐走壁，展示刺客的灵活身手，或者爬到最高的高塔上俯视一切。目力所及的所有地方都能轻松到达——只要从高处一跃而下……

为《波斯王子》所做的历史研究，以及由这些研究所产生的新创意渐渐汇聚成一款截然不同的游戏。开发



团队经过讨论之后都对此创意充满兴趣，育碧也相信 Desilets 有能力完成这个充满野心的项目。这是育碧第一次做这种开放世界型游戏，设定于一个被业界忽视、却又充满迷人色彩的时代背景，采用几乎从未被尝试过的全新游戏系统。为了确保游戏质量，育碧另外招聘了一位制作人——一位在履历表上并没有辉煌经验的女制作人，当时婕德·雷蒙德仅开发过 4 款游戏，在其中两款游戏中是担任程序员，另外两款担任制作人。但她拥有育碧正好欠缺的重要经验：开发开放型游戏的经验。《刺客信条》因为这位美女制作人的加入而被育碧高层开了绿灯。

婕德·雷蒙德的出现也许与《刺客信条》最初被确定为 PS3 独占游戏不无关联。1975 年 8 月 28 日，婕德出生在蒙特利尔。从小她就表现出与同龄女孩不相称的兴趣爱好。当其他女孩们沉醉在芭比娃娃的世界里，婕德却和她的表弟抢游戏玩，她喜欢的是《怒之铁拳》那样的男性向动作游戏。她在 8 岁那年就决定长大后要当一名游戏开发者。这并不是懵懂女孩脱口而出的“长大理想”，她很小就开始为此而努力和实践。她会用苹果电脑进行游戏编程，甚至给机器人编程。因为对编程与游戏制作的兴趣，她从玛利亚诺波利斯大学毕业后，又在麦吉尔大学报了一个计算机科学课程。毕业后，她在微软和 IBM 当过实习生，最后进入了索尼，成为索尼网络娱乐公司的创始元老之一。在此期间，她以程序员的身分参与开发了《Jeopardy!》、《Trivial Pursuit》的开发。在她职业生涯中的第一次重大突破，是从索尼网络娱乐跳到了 EA，凭借其网络游戏制作经验而成为《模拟人生 Online》的制作人。

婕德·雷蒙德喜欢那种充满血腥的核心向游戏，能够与最核心向的玩家们侃侃而谈。在成为《模拟人生 Online》制作人之前，这位有着漂亮脸蛋、又在男性主导的核心游戏世界里表现其专业水准的女游戏开发者，已经在一个小圈子中小有名气，被 AskMen.com 评为“99位最诱人女性”的第 82 名。2004 年，婕德进入育碧蒙特利尔，之后三年，她和 Desilets 的团队一起建造了阿克里、大马士革和圣城耶路撒冷，还有历史上阿萨辛派的基地马斯亚夫，以及周边城郊地区。他们制作了超过 1 万种人物动作，是《时之沙》的 20 倍。首席刺客名叫“埃泰尔”，即“飞翔者”之意。其造型以鹰为主题，灵感来自 Vladimir Bartol 于 1938 年发表的小说《Alamut》。埃泰尔的目标是刺杀 9 位真实存在的历史人物，结束疯狂的十字军东征，并恢复自身的荣誉。

而这一切只不过是真实情节的表象。在开发中途，雷蒙德开始向外界暗示《刺客信条》的剧情并不局限于 12 世纪。在此期间，更有配音演员说漏嘴，透露了令人惊愕的事实：游戏的真正故事背景发生在现代，通过潜藏于基因中的记忆回到过去的世界。在 E3 展正式公布之后不久，育碧确认游戏其实发生在 21 世纪，真实主角是一个名为 Desmond Miles 的酒吧侍应，同时也是一个囚徒，被迫接受基因记忆实验，寻找其祖先埃泰尔的故事。Abstergo Industries 公司试图用这种方式找到传说中的“伊甸碎片”，而这又与末日有关。

华丽而真实的画面、美女制作人的卖力宣传、匪夷所思的剧情设定、独特的游戏方式……《刺客信条》以其十足的卖点成为全年最受关注的游戏之一。在这个有《光环 3》、《COD4 现代战争》等超大作交相辉映的年末商季，《刺客信条》这个毫无根基的原创新作无惧强敌，销量超出了育碧最狂野的估计，成为育碧有史以来最成功的游戏。

《刺客信条》周边作品

刺客信条 漫画版

Assassin's Creed: Graphic Novel

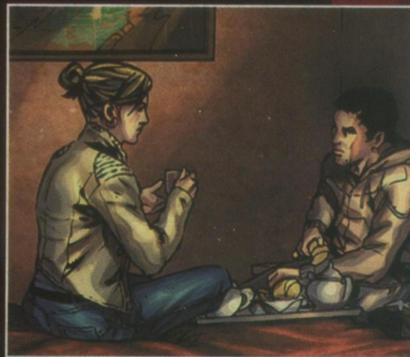
这是一部限量发行的短篇漫画，总共只有 16 页，讲述了埃泰尔和 Desmond 的两个分支故事。该书也在 EB Games 游戏连锁店作为《刺客信条》一代游戏版的宣传册限量供应，其剧情相当于游戏版的序章。故事讲述了 Desmond 在 2012 年逃出 Abstergo，以及埃泰尔在 1191 年的一个任务。



刺客信条 第一卷：Desmond

Assassin's Creed Vol. 1: Desmond

这是一本法语版的漫画，剧本作者是 Eric Corbeyran，绘画为 Djilalli Defaux。此书仅在法国和加拿大发行，于 2009 年 11 月 13 日上市，即《刺客信条 II》发售前数日。漫画讲述了一代的事件，以及二代开始部分的事件，主要是从 Desmond 的现代视角展开。其中提及 Lucy 曾帮助圣堂武士绑架了 Desmond。其中还出现了 Subject 16 以及名为 Aquilus 的罗马刺客，漫画中所发生的事件与游戏不同。



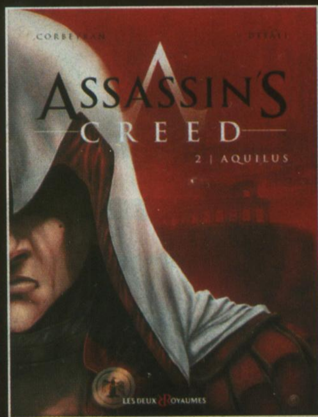
刺客信条 第二章：Aquilus

Assassin's Creed Vol. 2: Aquilus

与《第一章》一样，也是仅在法国和加拿大发行。故事以回忆开头，是少年Desmond和父亲谈话的一幕。醒来后出现在他面前的是Lucy，然后他见过了Rebecca、Shaun和其他刺客，他们坐进一辆卡车，开到了Monteriggioni。

与此同时，Desmond通过animus进入了Aquilus的记忆，他被堂兄弟Accipiter所救，之后的任务是拯救Lugdunum。和他的父亲见面之后，他发现了来自第一次文明的遗物，那是一个能让死者暂时复活的T形十字章。之后这种神秘物质被圣堂武士元老Vultur偷走。

现代故事部分描述阿萨辛与Abstergo的战斗，阿萨辛的卡车里有一名叛徒，此事被Desmond解决。后来他们顺利抵达Monteriggioni，而T形十字章可能就藏在小镇的城墙里……



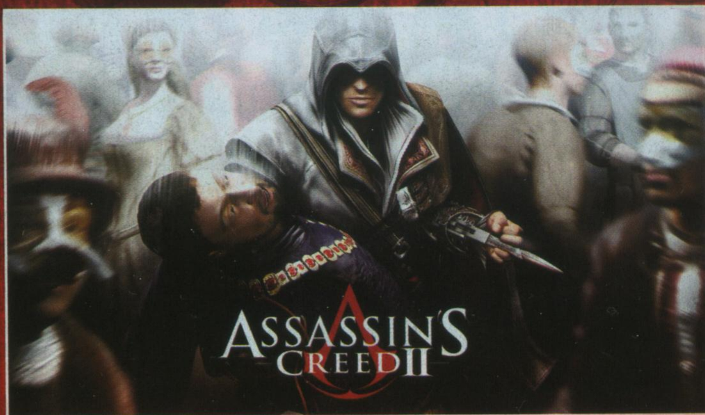
刺客信条 血统

Assassin's Creed: Lineage

这是由育碧新设立的电影部门拍摄的系列短片，总共三集。总长36分钟。第一集于2009年10月26日在YouTube上首播，既是用于游戏的宣传作用，也是育碧进军电影行业的牛刀小试。本片是由真人演出，整个拍摄过程完全在绿背景前进行，场景全部为CG动画，采用的技术类似



最美妙的一年



《刺客信条》虽然大获成功，但是批评意见也随之铺天盖地而来。结构太单调、每个任务都像是在重复之前的流程，这是该作最大的硬伤。战斗太弱则是游戏系统方面的短板。此外在进行每次刺杀任务时，需要进行多次以"研究"为目的的分支任务，而这些任务相当枯燥。Desmond这个角色的存在也显得很多余。没人否定《刺客信条》的技术成就，但是当你完成了最后一个任务，得到的并不是满足感，而是像完成了一份无聊差事一样的解脱感。

尽管如此，超过900万套的销量让育碧喜出望外。这家在业界以"罐头厂"著称的公司自然而然地启动了全面"罐头式生产"的量产计划，续作与分支作品全面开始策划。首先是一款NDS游戏——《埃泰尔历代记》，该作继承了家用机版的全部缺点，却没有留下优点，不仅毫无口碑可言，销量也是一塌糊涂，就这样被玩家们无视了。包括Desilets和雷蒙德在内的主力研发团队正在为2009年的正统续作而努力，虽然这次的开发周期只有前作的一半，但是育碧投入的人力物力是前作的两倍以上。

对于Desilets来说，2009年是他人生中最美妙的一年。这一年，他"学会了怎么当父亲"，他两岁的女儿终于能和他对话了。他还买了一套房子，而且进行了翻新装修。然而《刺客信条II》的开发过程并不顺利，原本在2008年，该作的开发进展得顺风顺水，但是进入2009年后各种问题相继显露。Desilets甚至怀疑这游戏再也做不完了，就算做完了也没办法对存在无数问题的各种细节进行测试。

育碧新加坡团队的中途加盟让很多问题迎刃而解。先是育碧蒙特利尔的关卡设计师发现已经制作的关卡大而杂乱，将会让玩家产生无所事事的感觉，所以他们决定为这些地方设计一些有趣的任务，但是育碧蒙特利尔已经分身不暇。好在育碧高层对本作的重视程度超过了育碧的其他任何游戏，为了提高游戏品质，就安排了新加坡工作室中途加入提供帮助。Desilets说："这种事在我的职业生涯中还是第一次发生。"

就在《埃泰尔历代记》发售不到一个月后，育碧公布了一段预告片——他们的刺客在现代战场上潜行，向机器敌人开枪猛击。这段预告片把玩家都逗乐了，之后确认这只是一个愚人节笑话，是育碧与Konami的一次合作，宣传对象是即将上市的《潜龙谍影4》。持枪战斗的"刺客"其实是Cosplay埃泰尔的斯内克。随后玩家得知了一个真正令他们吃惊的消息——续作的主角并非埃泰尔！

因为有Desmond和Animus这个故事背景，Desilets可以将新作的时代背景设定于任何时期的任何地方，当然也可以自由更换主角。《刺客信条》虽然销量高，但是口碑不好，如果按照前作的设定推出续作，销量必定大跌。外界都在猜测《刺客信条II》将采用不同的时代背景。



平常喜欢做游戏商业分析与预测的摩根分析家Michael Pachter也来参了一脚，预测本作将以法国大革命为历史舞台。其实育碧蒙特利尔工作室已研究意大利文艺复兴多时，此题材不仅会让欧美玩家更熟悉、更有亲切感，也带来了与前作完全不同的视觉感受。该时期充满离奇刺杀事件的历史疑案也为开发团队提供了完美的发挥空间。游戏讲述了新主角Ezio的复仇故事，达芬奇等著名历史人物都在游戏中亮相。Desmond的存在感也大大提高，由于长期试验的结果，他掌握了祖先们的动作技巧，而且拥有了他自己的隐藏腕刃。

《刺客信条II》在E3 2009的索尼发布会上正式公布，当时播放了一段5分钟的预告片。这段预告片是在2009年春末完成的，对Desilets来说，提交预告片完成品的那一刻是2009年最重要的时刻——比游戏正式发售更重要！他为了这段5分钟的预告片足足准备了一个多月，他说："这几乎是决定我们生死的5分钟……"Desilets需要上台对游戏进行操作演示，并对现场的数千名业内人士进行讲解。他是法裔加拿大人，带着一口浓重法国腔的英语，为此他专门请了个演讲专家帮他克服口音。在一个多月的时间里，他每个星期就要进行两次演讲训练，将要讲的每个词句记熟。在正式登上索尼E3发布会舞台的那一天，他的表现非常出色。那一场发布会在蒙特利尔当地的电视台有直播，Desilets的妻子给他打电话说，他们的女儿认出了电视屏幕里的爸爸。

但是在E3之后，让Desilets心烦的问题仍然存在。大约在8月份的时候，他将游戏的初步完成版带回家里试玩，结果让他大失所望，游戏中存在的许多问题都没有解决。惊人的是，仅仅过了一个多月，下属们就把他发现的多个恼人问题全部解决了。在此之前，为了能赶上11月发售，育碧蒙特利尔不得不砍掉了他们认为会相当有趣的一些内容，比如几乎已经做好的任务回放系统，Desilets知道没有时间对该系统进行全面测试，因此只能忍痛取消。还有一些来不及做完的内容只能变成单独的DLC，预定于来年一二月份放出下载。有些玩家指责这种做法是将本来属于一款游戏的

内容拆开来卖，对此Desilets说："我们已经给了大家那么多的内容，不能说是我们亏欠了他们，我们的内容对得起60美元的价格。"

9月份，Desilets带着内容已经定下来的版本出席了西雅图的Penny Arcade Expo展会，进行了公开演讲展示。到了10月份，游戏中存在的大部分BUG已经被修正，Desilets已经闲到可以去采购圣诞礼物了，这一年他跑遍了世界各地，包括澳大利亚、法国、意大利和日本，他将出差带回来的手信都送给了亲戚。说起这一年的意大利之行，那是他在开发阶段第二次拜访意大利。他笑道："我们在刚开始的时候去了一趟，然后在最后又去了一趟，是为了确定我们做得足够好。"他将游戏中收录的场景的现实版本都拜访了一遍，他会在桥上找个地方，当场玩游戏中对应的场景，感受虚拟与现实的奇妙融合。他说："那座桥就像是只应该存在于3D世界中的，我们一起走过那座桥，然后说'哇！这3D做得够逼真啊！'真的会把你搞得分不清现实。"他还跑到圣吉米尼亚诺，试图爬上一座塔楼。

再续传奇

《刺客信条II》是一次真正的进化，育碧蒙特利尔工作室吸取了玩家的意见，对前作不足的地方全面改良。玩家不需要再对刺杀对象进行研究，而且玩家不再是一次又一次地重复看起来差不多的任务。任务的展开方式更为多样，剧情更加跌宕起伏。在开发中途，Desilets意识到前作制作过程中碰到的老问题又出现了，他们累死累活地制作了巨大的场景，但是在这些场景中可做的事却不多。他们决定在场景中加入秘密场所，让玩家在摸索过程中能不断发现意外惊喜，而且加入了金钱系统，给玩家更大的动力。商店里会提供一些打折的装备与武器，用钱可以招募女子引走士兵，甚至可以把钱直接撒在地上制造混乱，为行动创造机会。赚钱的方法更是多种多样、乐趣十足。可选的分支任务众多，Ezio还可以顺手牵羊，利用自己擅长的秘密行动能力从路人的钱袋子里偷钱。



战斗系统也进行了改良，不像前作那样一来一往地枯燥击剑，有相当灵活流畅的剑技可以施展。Desilets和他的团队努力消除了前作的所有缺陷，在延续成功经验的同时，加入大量游戏性满点的新内容。剧情也向着更引人入胜的方向发展。系列剧本作者Corey May更深入摸索了阿萨辛与圣堂武士之间的纠葛，而作为大故事背景的"伊甸碎片"揭露出令人震惊的事实，游戏以抽丝剥茧的方式将外星人、人类起源以及末日等要素逐步呈现在玩家面前，令人对之后的故事发展欲罢不能。

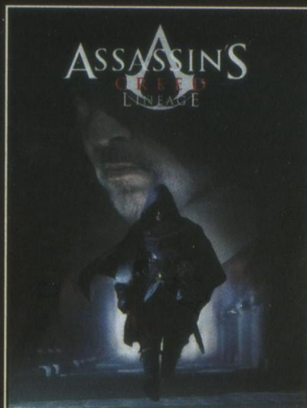
2009年11月《刺客信条II》发售时，对前作失望的人们并不指望他能带来什么新的惊喜。当他们尝试之后才知道《刺客信条II》再次获得高销量靠的是实力而非炒作。到那一年底，《刺客信条II》获得了数十个"年度最佳游戏"大奖与提名，无论是口碑还是销量都不愧为一流大作。与其他制作人一样，在游戏发售首周，Desilets最经常做的事是打开Metacritic网站，一遍又一遍地查看其中收录的各网站评分。他还跑到当地的游戏店里，自己付钱买了一套《刺客信条II》。他说："我会花自己的钱买，虽然说起来很奇怪，但我一直这么做。公司会给我很多套，但是我每次至少都会自己买一套。我首先是一个玩家，不是吗？"

过了11月之后，Desilets的第二个孩子即将降生，但他还有《刺客信条》的工作要忙，他要继续制作DLC，还要在家里将《刺客信条II》好好玩一遍，发现其中的成功与不足。12月份的圣诞假期里，他和自己的家人享受天伦之乐，同时也不忘自己的游戏——他向老母亲和外婆演示了《刺客信条II》。他说："每次有新作推出的那一年圣诞节，我就会和家人一起玩刚做好的游戏，和我妈以及外婆一起玩。他们平常不玩游戏，但他们知道是我做的，他们都为我骄傲。"

2010年1月28日发布的第一个DLC《The Battle of Forli》即原计划中被砍掉的第12章，故事发生在1488年，即Ezio获得"伊甸苹果"之后不久，他和达芬奇、马基雅弗利等人一起探讨如何保护苹果。最后得出的结论是送到罗马涅，交给卡特琳娜·斯福尔扎保管。然而当Ezio到达时，罗马涅正遭到奥尔西兄弟的进攻，他们还绑架了她的孩子逼她交出地图。Ezio最终杀死了奥尔西兄弟，但是也被切克·奥尔西捅了一刀，当他倒在血泊中，即将昏死过去时，看到一个断指的僧袍男子拿走了苹果……后来Ezio被斯福尔扎所救，并得到她给予的圣书地图，由此找到了沼泽地里的一座修道院……

被砍掉的第13章以《Bonfire of the Vanities》为名于2010年2月18日开放下载。故事发生在1497年，Ezio追踪Savonarola来于《斯巴达300勇士》。

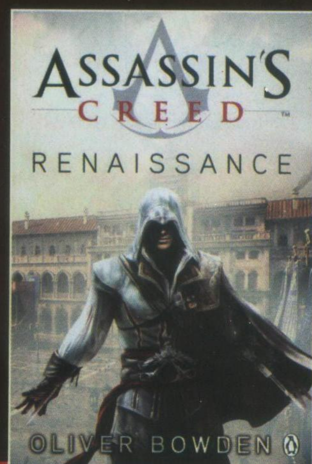
三集短片都是《刺客信条II》的前传，主要围绕游戏主角Ezio的父亲Giovanni Auditore。故事从1476年的佛罗伦萨开始，Giovanni效忠于梅第奇家族，他得知有人试图颠覆该家族，对某个俘虏进行审讯之后得知米兰公爵将会是首个被刺杀的目标。当Giovanni赶到米兰时为时已晚……紧接着在第二集里，Giovanni到威尼斯调查米兰公爵刺杀事件，本集主要围绕一封从信差那里截来的秘信展开。这封信到第三集时交到了教皇西克斯都四世手中，原来是Rodrigo Borgia试图与教皇联手用武力镇压梅第奇家族。忠诚的Giovanni为了阻止Borgia而身受重伤……



刺客信条 文艺复兴

Assassin's Creed: Renaissance

2009年11月20日发行的一部小说，总共528页，作者是Oliver Bowden，出版商是Penguin Books。本书主要讲述《刺客信条II》的故事，仅讲述其中15世纪部分的故事，不涉及现代的故事。在2010年11月25日，Penguin Books还推出了根据游戏版《刺客信条 兄弟会》改编的小说，作者同样是Oliver Bowden。



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

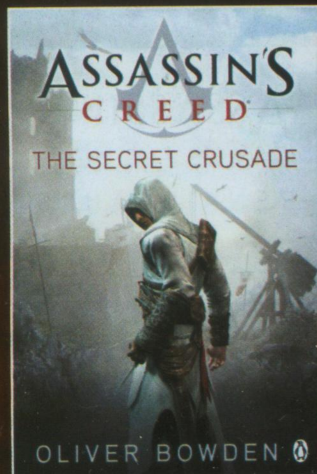
刺客信条 秘密远征

Assassin's Creed: The Secret Crusade

Penguin Books 出版、Oliver Bowden 著作，2011 年 6 月 23 日发售。本书的情节是《刺客信条 文艺复兴》的前传，主角是埃泰尔。

马可·波罗的父亲尼克罗·波罗揭露了他保守了一生的秘密——传奇刺客埃泰尔的故事。在第一作的故事之前，萨拉丁（Salah Al'Din）对马斯亚夫发动了进攻。Al Mualim 派埃泰尔的父亲 Umar Ibn-La'Ahad 潜入萨拉丁的寝宫，在他的枕头上留下了记号，希望用这种方法吓得萨拉丁撤军。但是在 Ibn-La'Ahad 撤退时被一位贵族发现，他只能杀人灭口。后来萨拉丁答应撤军，但条件是要将凶手正法。Al Mualim 不答应，萨拉丁就试图派刺客将其刺杀。Ibn-La'Ahad 不想因为自己的过错而伤害 Al Mualim，所以他主动投案，后来在他的儿子面前被处死。

Al Mualim 带大了埃泰尔，以及 Ibn-La'Ahad 的好友之子 Abbas，向他们传授了刺客能力。在一二两作的事件之后，埃泰尔带着妻儿回到马斯亚夫。此时埃泰尔已经 60 多岁，当他回到家乡时，才发现那里已经被 Abbas 管辖的刺客组织所统治，他用恐惧和暴力控制人们。埃泰尔试图用伊甸苹果对付 Abbas，却不慎害得妻子惨死，他痛苦万分，离开了马斯亚夫。直到几年后，商人 Muhklis 带着受伤的埃泰尔回到了马斯亚夫，他们集结了一群痛恨 Abbas 的年轻人，最终杀入他的城堡，埃泰尔用手枪杀死了 Abbas，重新成为阿萨辛的首领。



到了佛罗伦萨，这次玩家可以探索该市的南部行政区。与马基雅弗利见面后，Ezio 决定在城市里制造混乱，逼 Savonarola 现身摆平动乱。于是 Ezio 刺杀了 Savonarola 的 9 名副官，愤怒的人们聚集在广场外，Savonarola 终于露面劝说示威者离去，当他拿出苹果准备向人群施法，正好被 Ezio 逮了个正着。后来愤怒的人群试图将 Savonarola 烧死在广场上，但是 Ezio 从天而降将其刺死，让他不用受尽折磨而死。Ezio 对困惑的人们说："所有人都应该走自己的路。"

与此同时，习惯于全平台发展的育碧也不忘推出掌机版。PSP 的《刺客信条 血统》仍是以埃泰尔为主角，故事发生在一代和二代之间。游戏方式与一代类似，当然画面劣化许多，街道上几乎没有任何平民，游戏中的解释是政府采取了新管理措施，平民们只能呆在家中。当然实际原因是 PSP 性能有限，无法在展现大场景的同时显现太多 NPC。此外因为 PSP 少了右摇杆和几个键位，所以多种动作系统被取消，爬墙等动作进行了简化设计。



▲DLC是原本游戏主体的一部分，因为开发时间太紧而决定改为DLC。

还有一款 NDS/iOS 版的《刺客信条 发现》描述 Ezio 与大检察官 Tomas Torquemada 的恩怨。苹果公司对该作十分重视，史蒂夫·乔布斯在 2009 年 9 月 9 日的基调演讲中亲自公布了本作的 iOS 版。本作是一款 2.5D 的卷轴式平台动作游戏，可以利用摄像头将拍摄的照片呈现于游戏场景中的肖像画或通缉海报里。玩家虽然不指望这些掌机游戏能有什么出色表现，但是也希望通过掌机版的故事更深入了解系列的故事背景。

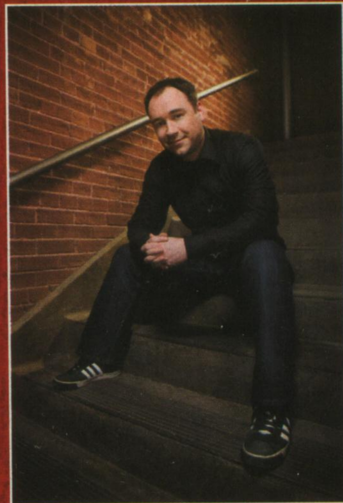
在《刺客信条 II》继续大成功之后，《刺客信条》已跻身为育碧的第一大系列。育碧高层与股东们都希望每年都有一款《刺客信条》，这样他们的业绩与股价才能蒸蒸日上。育碧蒙特利尔拥有一千多名游戏开发人员，可以用大量人力物力将游戏的开发周期尽量缩短。尽管如此，一年的时间完成如此鸿篇巨制谈何容易？更何况，他们要在没有雷蒙德和 Desilets 带领的新领导班子下完成规模更大的下一作。

分道扬镳

2010 年 5 月，就在育碧公开《刺客信条 兄弟会》的同一个月，婕德·雷蒙德宣布她已经被晋升为育碧多伦多工作室主管，今后将回到多伦多，带领新团队开发新作，不再参与《刺客信条》。对于自己的名气，婕德说："我一直都是个程序员，没想过要抛头露面，这不是我的本意。当名人有好的一面，说明游戏正在成为主流，所以不可避免成为媒体的关注对象，但我不希望以这样的方式成名。"所以在《刺客信条 II》之后，婕德一直刻意低调，远离公众视线，并选择当一个在幕后工作的拓荒者，为育碧开拓多伦多战线。另一个原因是她的丈夫和女儿都住在多伦多。

婕德调往多伦多不到一个月之后，Desilets 宣布辞职，育碧在声明中说"这是业界的巨大损失"。

育碧拒绝透露 Desilets 突然辞职的原因，仅强调他已经完成了在《刺客信条 兄弟会》开发中所扮演的角色，游戏本身不会受到任何影响。之后育碧在 E3 展公布了《刺客信条 兄弟会》，Desilets 果然没有露面。后来在 10 月份，Desilets 确认他离开育碧的原因是因为加入了 THQ，将帮助 THQ 在蒙特利尔建一个工作室。在他向玩家们发布的公开信中说："在育碧工作了 13 年之后，我做了这个艰难的决定。我认为这是寻求新机会的时机。"由于竞业禁止的相关规定，他在 2011 年夏季之前都不能在游戏行业里就职。但是求才若渴的 THQ 原意等他一年，而且还让他以高薪挖走了《刺客信条》的另外三名骨干成员，分别是美术总监 Alex Drouin、制作经理 Mark Besner 以及助理制作人 Jean-Francois Boivin。据传闻，



▲Jade Raymond与Desilets调职后，Jean-Francois Boivin成为《刺客信条 兄弟会》的制作人。

THQ 为这些重要开发人员开出了加薪 6 成的诱人条件。而 Desilets 本人在育碧蒙特利尔的三年间总共获得的报酬是 130 万加拿大元，如果他在《刺客信条 兄弟会》完成之后才离开育碧，还会再得到 60 万加元。宁愿放弃即将到手的奖金、而且要待业一年，也要急着离开育碧，显然是因为 THQ 开出了让他无法拒绝的诱人待遇。

但是玩家们担心开发周期只有一年、主创人员中途离职的《刺客信条 兄弟会》会变成一款廉价的半成品。但育碧最终以巨大的投入打消了玩家的顾虑，开发周期的缩短丝毫没有影响该作的素质。除了育碧蒙特利尔的主力团队外，育碧还安排了法国安纳西、罗马尼亚布加勒斯特、魁北克城以及新加坡工作室合力制作，多人模式主要由安纳西工作室负责，此前他们曾经开发了《分裂细胞 混沌理论》的多人模式。

在《刺客信条 II》的最后，Ezio 发现了直接与 Desmond 对话的全息图，然后在这不可思议的发现中戛然而止，给玩家留下不得不继续追逐续作的巨大悬念。《兄弟会》顺着跌宕起伏的故事继续向前推进，结束了与 Borgia 率领的圣堂

士的战斗，并且让Ezio当上了阿萨辛派的首领。两条故事主线与新游戏系统成功融合，Ezio可以招募刺客，派他们去完成任务赚钱，将阿萨辛派发扬光大。同时他还要修复没落的罗马，将其一个个区逐步解放，渗透到Borgia高塔内部将其烧毁。本作最令人惊喜的新要素是游戏性满点的多人模式。育碧安纳西工作室制作的《分裂细胞》多人模式"佣兵对间谍"曾大获好评，在本作中他们再次证明了自己的实力，他们让玩家扮演Animus中培训的Abstergo战士，在游戏中互相刺杀。在玩这种多人模式时，可以混入AI控制的NPC人群中，装得越像普通NPC，生存下去的机会就越大。

令所有人意外的是，开发周期最短的《刺客信条 兄弟会》不仅没有令人失望，甚至堪称最耐玩的一作。在游戏的最后照旧留下了一个巨大的悬念：当Desmond靠近一个名为"苹果"的伊甸碎片时，另外一个全息图出现了，要他刺杀他的救命恩人Lucy Stillman……《刺客信条 兄弟会》在公布阶段就是以强调多人模式为主，而在剧情方面也没有令人失望。在多个工作室的努力协作之下，本作的游戏规模也比前作大得多，罗马是系列历史上最大的城市，面积是佛罗伦萨的三倍，包括5个行政区。由于关卡巨大，马在本作中起到更重要的作用，除了能够成为在城市里移动的主要交通工具，也是一种重要的战斗工具，还有不少围绕马而设计的任务。而在现实世界中，Desmond几乎可以随时离开Animus，因而可以探索现代的Monteriggioni，游戏体验更为丰富多样。

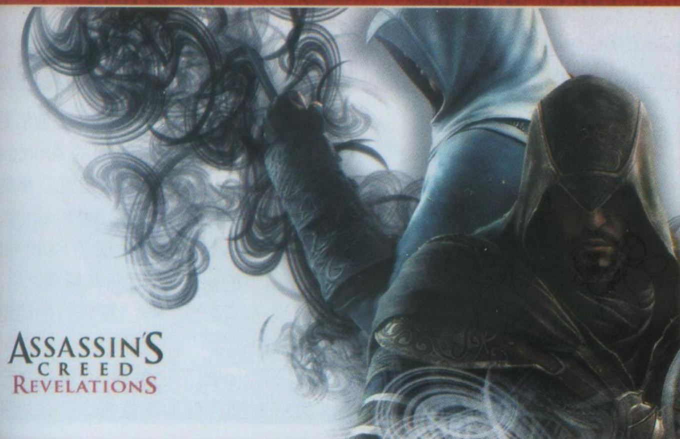


媒体对《刺客信条 兄弟会》的评价极高，Metacritic的PS3版平均分为90分，游戏销量超过800万套。它获得了英国电子游戏协会大奖的7项提名，包括"年度最佳游戏"提名，最终获得动作类最佳游戏大奖。它还获得了Spike TV电子游戏大奖的"最佳动作冒险游戏奖"。

揭示一切

在《刺客信条 兄弟会》发售之前，育碧首席执行官Yves Guillemot已经确认2011年会有《刺客信条》新作上市，他还表示今后每年都会有一款《刺客信条》主力新作。虽然《刺客信条 兄弟会》证明一年时间也能做出精品，人们还是很担心过度量产化将摧毁《刺客信条》。育碧也知道新作推出速度太快所存在的风险，但他们同时也看到了《COD》每年一作照样销量越来越高，他们相信只要投入足够的人力物力，做出规模更大、品质更高的续作，就同样能保持销量不断攀升。

《刺客信条 启示录》是育碧历史上制作规模最大的游戏。此前的《兄弟会》开发人员多达450人，而《启示录》的开发人员数量在巅峰期据称达到了800人！育碧为本作总共投入了6个工作室，蒙特利尔工作室仍然是主力，有200多人负责本项目。前作的新加坡工作室、安纳西工作室、魁北克城工作室和布加勒斯特工作室也继续参与本作开发，此外还增加了瑞典的Ubisoft Massive。在本作开发期间，育碧成立了Ubisoft Motion Pictures，正式进军电影领域，同时启动了三个电影项目，其中就包括《刺客信条》的电影版。



担任《刺客信条 兄弟会》创意总监的是Alex Amancio，他负责各个工作室之间的协调。魁北克工作室负责制作各种独特的游戏系统，还有部分重要任务。新加坡工作室负责制作过场动画。安纳西工作室负责多人模式。Ubisoft Massive负责的是Desmond部分的游戏内容。而布加勒斯特工作室仍然是负责测试。由于队伍分布在世界各地，仅时差问题就带来了不少沟通方面的麻烦，比如经常要在凌晨或深夜与其他国家的同事们开视频会议。

《刺客信条 兄弟会》的宣传要点是多人模式，而《刺客信条 启示录》从公布之日起就是以"揭示一切"为宣传主题，宣称将解开系列所有的谜团。不过Amancio后来表示，迄今为止系列所留下的未解之谜会在本作中解开70%，他说："我们不是按照典型的三部曲结构，所以当然不可能回答所有问题。"尽管如此，在游戏发售之前育碧就向玩家确认本作将会是埃泰尔与Ezio故事的终结，光是这一点就足以让系列玩家买单。至于Desmond的故事将会在2012年的续作中完结，这款游戏会在游戏中所说的世界末

刺客信条 堕落

Assassin's Creed: The Fall

Wildstorm公司出版发行的漫画系列，从2010年11月开始推出，总共三期。故事围绕俄罗斯刺客Nikolai Orelov在1880年代末的旅行，一直到20世纪初发生在俄罗斯的通古斯大爆炸事件。这些记忆是通过他的后代Daniel Cross在1998年追溯体验的。

此漫画的作者是Cameron Stewart和Karl Kerschl，本来是打算创作Ezio的旅行故事，但是逐渐变成了全新的设定，让作者有更大的发挥空间。不过圣堂武士与阿萨辛之间的争斗仍然是主线。根据其中第二期的故事描述，Nikolai试图袭击圣堂武士在赛博利亚的一个研究基地，结果导致了通古斯大爆炸事件。最后Daniel Cross发现他是Subject 4，7岁时被洗脑，当合适的时机来临时被植入大脑的任务目标就会被唤醒——那就是刺杀阿萨辛的首领……





刺客信条 权势

Assassin's Creed: Ascendance

育碧蒙特利尔与育碧旗下动画工作室UbiWorkshop合作制作的一个动画短片，故事上是《刺

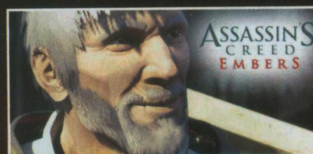
客信条II》与《刺客信条 兄弟会》之间的衔接，讲述了Cesare Borgia如何夺权的背景故事。该片于2010年11月16日发布。



刺客信条 灰烬

Assassin's Creed: Embers

由UbiWorkshop制作的动画短片，是《刺客信条 启示录》收藏版的赠品。故事发生在1534年，年迈的Ezio和妻子儿女们住在托斯卡纳乡郊。某日突然来了一个不速之客——一位来自中国的女刺客Shao Jun，她希望Ezio能拯救她的同伴。原来Shao Jun的恩师被明朝嘉靖皇帝的御前侍卫所杀，他还要将Shao Jun及其刺客组织连根拔起。在Ezio的帮助下，Shao Jun成功逃脱。影片的最后一幕是Ezio心脏病发而死，享年65岁。



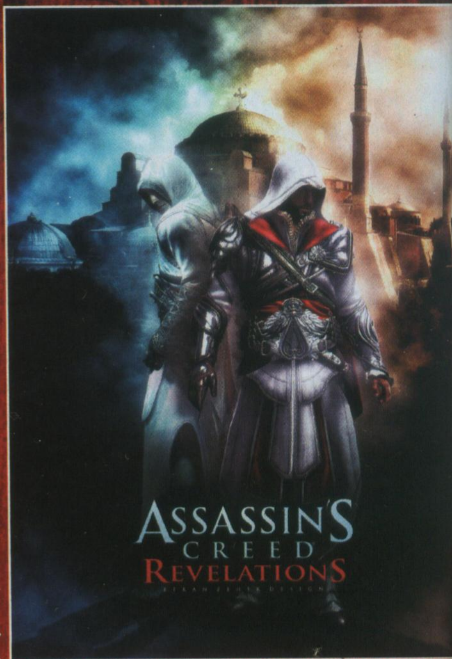


日之前发售，也就是2012年12月之前，在此之后育碧将会开启《刺客信条》的新系列。

值得一提的是，虽然《刺客信条》从当年原定的PS3独占变成跨平台，但是经过了4年之后，该系列仍然更倾向于PS3平台。育碧与SCE进行了广泛的独家商业合作。《刺客信条 启示录》PS3版的首批生产版赠送了《刺客信条》一代完整版，彰显蓝光大容量优势，也使得PS3版更加物超所值。

《刺客信条 启示录》在游戏系统方面的创新主要是加入了钩刃，可利用贯穿城市街道的无数绳索加快玩家的行进速度（官方说法是可提升30%的速度），还可以用于发动连续攻击。此外还有150种炸弹可用。Amancio非常注重游戏玩法的多样性，游戏中总是不断有令人惊喜的新玩法出现，比如用主视点方式进行的平台动作任务。前作引入的占领城区的系统也加入了新要素，引入了塔防游戏，玩家要控制一群刺客从屋顶上抵挡圣堂武士一波又一波的攻击。前作备受好评的多人模式也在本作中回归，加入了新角色与地图，还有剧情元素更丰富的冒险任务。在玩家的强烈呼吁下，育碧终于加入了夺旗模式。为打击二手游戏的流通，育碧在多人模式中采用了Uplay Passport系统，只有购买全新游戏，使用其中的密码才能进入多人模式，一个密码对应一个帐号，购买二手游戏无法进入。

《刺客信条 启示录》在剧情上解答了玩家的许多疑问，不过在游戏内容方面被认为进化不足，Metacritic综合评分下降到81分。IGN认为本作虽然进化程度不大，但仍不失为系列最出色的一作。那些打出低分的媒体大多以"惊喜不足"为理由，却也指不出存在哪些具体的毛病。本作最大的问题其实不是在游戏本身，而是在它发售期间有太多超一流大作，前后分别有《未知海域3》、《战地3》、《现代战争3》等巨作，大大削弱了本作的受关注程度。不过与大作群中上市的一代一样，本作的销量并没有令人失望。育碧首席执行官Yves Guillemot表示本作的预订量"大大高于"前作，不过仍然做出了"销量下滑幅度将超过10%"的预测，这主要是因为受其他大作排挤所致。不过根据之后育碧发布的实际销量数字，本作首月销量约126万套，比前作同期高10%。



据《PSM3》杂志的传闻，2012年的系列新作可能会定名为《刺客信条III》，其中至少有一部分剧情是发生在埃及。而在《启示录》中也有相关暗示，其中提及埃泰尔之子达利姆将圣典移到了古埃及名城亚历山大。除了将于2012年11月发售的续作外，2013年后的新系列目前也进入筹备阶段。最近育碧对今后《刺客信条》的选址进行了网络调查，备选的地点包括古代中国、维多利亚时代的英国、美国革命时期、幕府时代的日本等。《刺客信条》在游戏概念上的开放性使得任何时代背景均有可能！据传新作发生在古代中国的可能性很高，因为在动画版中也有所暗示。此外育碧上海工作室也是育碧最强的工作室之一，由他们与育碧蒙特利尔联手开发《刺客信条》新作也不无可能。不管怎样，这个充满剧情深度、历史底蕴与角色魅力的游戏系列必将成为育碧的常青树，而在PS3的生命周期中，我们也许还能再玩到5款《刺客信条》！

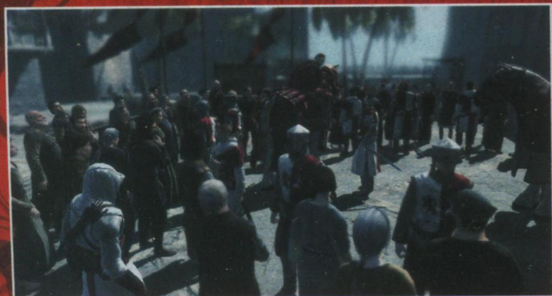
《刺客信条》剧情发展

（以下涉及严重剧透，未玩过游戏的读者请慎阅）

刺客信条

酒吧侍应Desmond Miles被Abstergo公司绑架，在那里他被逼接受了Animus的实验，这种装置能够将人类基因中保存的先祖记忆像全息图像一样重新播放，通过Desmond从记忆中寻找重要信息。Abstergo公司需要的是Desmond祖先埃泰尔（Altair ibn La-Ahad）的记忆信息，他是第三次十字军东征期间的传奇刺客。

根据埃泰尔的记忆，他试图阻止Robert de Sable从神庙中夺走某圣物，但是因此而触犯了阿萨辛兄弟会的三项规定。兄弟会领袖Al Mualim只能将其降职，并命其刺杀9名敌人以将功赎罪。埃泰尔的刺杀目标都是在寻找"伊甸碎片"的圣堂武士成员，这与Sable偷走的圣物相似。最后埃泰尔在理查德王面前杀死了Sable，他死前透露Al Mualim就是第10位圣堂武士。埃泰尔回到了兄弟会，此时Al Mualim已经获得一块能控制思想的伊甸碎片。埃泰尔最后杀死了Al Mualim，这时伊甸碎片投射出地球的影像，上面标出了地球上的多个地点……



就在此时Desmond被退出Animus，他得知Abstergo就是属于现代的圣堂武士，他们要通过埃泰尔看到的地图寻找其他伊甸碎片，最终目的是控制世界，躲过2012的世界末日……

刺客信条II

前作最后，Desmond发现他能从墙壁和地板上残留的血迹中，发现Subject 16对世界末日的预言。不久，他被潜伏在Abstergo内部的阿萨辛成员Lucy Stillman所救，她带他去见另外两个阿萨辛成员——历史学家Shaun Hastings和电脑专家Rebecca Crane。他们要求Desmond使用他们的Animus 2.0追溯另一个刺客的记忆，那就是——Ezio Auditore da Firenze。另外Desmond还发现了Subject 16留下的象形文字，将其解读之后，出现了"亚当"与"夏娃"的简短影像……

Ezio的记忆是在15世纪文艺复兴时期，他的家族卷入了政治阴

谋，父亲与兄弟被绞死。Ezio带上父亲的刺客工具，和母亲与妹妹一起逃到了乡下的马里奥叔叔那里。马里奥帮助Ezio发现了幕后主使，在他刺杀多个重要政客之后，也赢得了一些盟友的支持，包括达芬奇和马基雅弗利。后来Ezio发现这一切的主使是西班牙人Rodrigo Borgia，他在佩奇家族、威尼斯总督等势力的帮助下打倒了梅第奇家族，他还拥有伊甸碎片之一的“苹果”。Ezio最后夺得苹果，而他的盟友其实全都是阿萨辛成员，他们相信Ezio就是他们的先知。

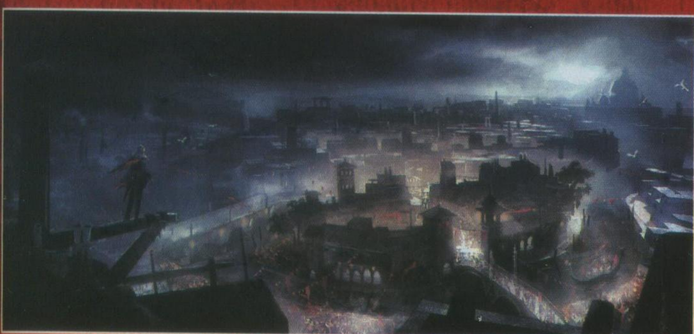
Ezio的记忆中有几年无法获取，下一段记忆是在1499年，Ezio与阿萨辛计划在梵蒂冈袭击Borgia，他打倒了Borgia，但没将其杀死，而是使用了苹果与教皇十字（即另一个伊甸碎片），发现了密室的入口。在那里出现了自称弥涅耳瓦的全息图像，能够直接与Desmond和在2012监视他的人对话。弥涅耳瓦说她来自更高级的文明，原本与地球上早期的人类共存，后来双方爆发了战争，巨大的灾难令双方几乎灭绝，幸存下来的人们在地球各地建造了神庙，防止人类未来再发生同样的灾劫。弥涅耳瓦的影像消失之前对Desmond说：“剩下的全靠你了。”



获取这段记忆后，Abstergo的军队逼近，Desmond和其他人不得不带着Animus逃走。抵达新的安全屋时，Lucy说他们发现了地球磁场的异变，如果被太阳耀斑击中地球磁场出现的新弱点，就会导致全球大灾难。拯救世界的希望是寻找那些神庙……

刺客信条 兄弟会





将Villa Auditore作为新的安全屋之后，修复了庄园地下旧隧道里的电力设备，Desmond再次用Animus 2.0进入Ezio的记忆。

Ezio的故事接着从1499年开始，他和马里奥大叔一起从罗马逃往Monteriggioni。回家后，Ezio本以为自己的复仇之路已经结束，终于可以过上宁静的日子。然而，Monteriggioni不久被Rodrigo之子Casare Borgia占领，马里奥被他杀死，苹果也落到他和圣堂武士手中。Ezio和他的家人又逃到了罗马，再次向Borgia家族复仇。而此时阿萨辛已因为腐败而没落，Ezio决定振兴阿萨辛，他要建立一个足够强大的兄弟会，摧毁圣堂武士，消灭Cesare Borgia。

之后4年，Ezio的兄弟会不断壮大，逐渐削弱了Borgia家族的控制力，破坏了Cesare的资源，刺杀了与之相关的重要人物，并逐渐将罗马恢复了昔日的昌盛，Ezio成为阿萨辛的首领。Cesare为了对抗Ezio，要求他给他更多财力支持，还要求获得苹果。Rodrigo看到儿子的狼子野心已无可救药，他拒绝了他的要求，还试图将他毒死，结果反被儿子毒死。Ezio目睹了这一切，也得知了苹果的所在地点，他在圣彼得大教堂内部找到了苹果，用它彻底推翻了Cesare。Cesare逃往西班牙小城纳瓦拉，最后在崩塌的城堡里与Ezio对决……

通过Ezio记忆中的坐标，Desmond、Lucy、Shaun和Rebecca找到了神庙。在走向神庙时，Desmond看到了自称Juno的全息影像，她和弥涅耳瓦似乎是同一个种族，但是只有Desmond能看见。她说人类缺乏智慧，是一种无知的生物……当Desmond走近并触碰苹果，时间停止了下来，Juno说Desmond是其种族的后裔，还要有一个女子与他一起穿过“那道门”。她控制了Desmond的身体，让他刺死Lucy，他们双双跌落，Lucy惨死，Desmond陷入昏迷……

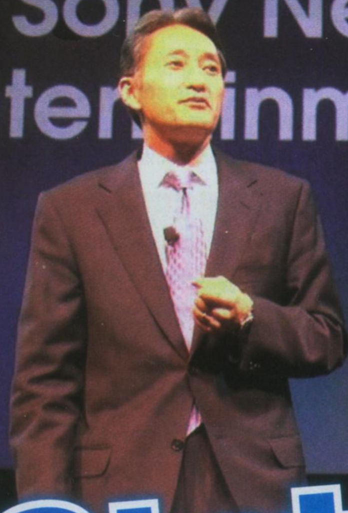


刺客信条 启示录

为了拯救Desmond的意识，他被放在一个叫做“黑屋”的特殊地带，他在Animus内部醒来，碰到了Subject 16的意识，他说Desmond的意识已经碎裂，要修复意识，只能将祖先们的故事全部目睹一遍。Desmond进入了黑屋的记忆之门，然后开始经历Ezio的故事。

Ezio回到埃泰尔的故乡马斯亚夫，那里已经被圣堂武士占领。此行让他遇到了意大利旅行家Sofia Sartor，并坠入爱河。在她的帮助下，他目睹了埃泰尔的过去——杀死Al-Mualim之后，埃泰尔获得了伊甸苹果，并成为阿萨辛的首领。后来他为了抵抗蒙古入侵，和妻子一起离开马斯亚夫十年，这十年间Abbas夺走了阿萨辛的控制权并杀死了埃泰尔的小儿子。最后埃泰尔返回马斯亚夫，杀死了Abbas。

另一方面，来自第一次文明的Jupiter找到了Desmond，他说第一次文明建造了多个密室研究拯救地球的方法。所收集的所有数据被传输到一个中央密室进行测试。这些方法都没用，他们最终还是被太阳耀斑毁灭了。Jupiter说Desmond有能力阻止第二次太阳耀斑对地球的毁灭，他指出了中央密室的所在。然后Desmond从Animus醒来，看到了Rebecca、Shaun和父亲William。他们把他带出了罗马，带到了中央密室……



文 Delphi 编 星夜 美编 NINA

PlayStation 3 的王牌团队（一）——北美PSN项目组

提到游戏公司，人们总会联想到那些脍炙人口的经典游戏角色，或是在镁光灯下高谈阔论的明星制作人，而对于那些负责日常服务，保证游戏平台稳定运行的团队，尤其是他们的管理者，游戏玩家往往知之甚少。不过这种情况也有例外，当索尼的PSN网络遭受黑客入侵，造成大量用户资料外泄，PSN一度长时间宕机时，北美PSN团队的主管们立刻成为了愤怒玩家的众矢之的。PSN高级主管Susan Panico女士一面要应付来自媒体和玩家的双重责难，另一面还要倾其所能地迅速解决PSN的安全问题，她坦言自己在那段时间"度过了无数个不眠之夜"。履新社会化媒体高级经理一职不久的Jeff Rubenstein，一直努力在工作职责范围内对玩家坦诚相见，然而因无法登陆PSN而不满的玩家向他抛出了一个又一个敏感的问题，"PSN何时恢复上线？""索尼准备怎样补偿玩家？"，"用户个人数据是否真的被盗？"显然，Jeff Rubenstein遭遇了其个人职业生涯最严峻的一次挑战，如果处理不好，他不但会失去玩家的信任，而且索尼全力打造的PSN服务也会名誉扫地。

PSN被黑事件不啻为一次惨痛的教训，但纵观数年来的表现，北美PSN项目组的成绩是有目共睹的，全球超过5000万PSN用户，几乎一半都注册了美服帐号，对其他地区的游戏玩家而言，美服丰富的游戏内容、最快的更新速度以及每周超值的销售优惠，使其具有无法抵挡的吸引力。此外，北美PSN项目组在原创内容方面也引领着风气之先，率新打造PS官方博客，推出Qore交互视频杂志，以及真人秀节目《The Tester》，与其他游戏厂商、媒体集团和互联网公司的联手也堪称商业合作的典范。虽然项目组的多数成员并非是游戏产业的明星，但是他们的经历、付出和曾经遭遇过的重大挑战，精彩程度并不亚于一场游戏中的冒险。本文将聚焦Susan Panico、Jeff Rubenstein、Grace Chen以及Qore的两代节目主持人Veronica Belmont和Jesse Blaze Snider，为您展现北美PSN项目组的奋斗与成长故事。

社会化媒体

博客、微博乃至广义上的社交网络，都可以归为社会化媒体的范畴，社会化媒体经理的主要职责，便是基于公司的方针政策，协调并处理与网络媒体、社区的关系。从直观上来看，这一职位似乎可以视为公关经理的网络版本，但其实两者有着太多的不同。当公关经理表示："为了更好的提高游戏品质，我们做出了延期决定。"社会化媒体经理的标准说法则大相径庭："这部游戏延期了，是因为制作组希望重新设计游戏的多人部分。"相比生硬、更注重短期效益的传统公关模式，社会化媒体经理透过准确、透明、坦诚的语言，与网络社区和用户建立了长久与牢固的联系，他们在意的并非是单纯传递官方信息，而是借助日益壮大的社会化媒体，为公司创造新的价值。如果将公关经理比喻为"传声筒"，社会化媒体经理则更像是富有个性的"代言人"。

当SCEA陆续在Facebook、Twitter等社交网络上推出了官方帐户后，Jeff Rubenstein并不认为这样做会分散公司的注意力，相反，上述举措可以更好地凝聚用户，"我们希望利用玩家熟悉的媒介和渠道，以玩家习惯的语言风格同他们展开交流、对话，这是传统的官方公告几乎无法实现的效果。"如今，SCEA的PSN项目组设有专人每天更新和关注社交网络，Jeff Rubenstein除了负责监督日常运营外，也会在自己的Twitter上不定时发布消息。比如上个月，刚刚结束一天加班工作的他，留言道："我现在只想玩《蝙蝠侠　阿克汉姆城》，其他任何事情都是第二位的。"在尝试完《凯瑟琳》的游戏Demo后，他用开玩笑的口吻说："伙计们，已婚可不是拒绝《凯瑟琳》的理由哦。"这些亲切而不失幽默的言论，很容易得到玩家的好感，正如Jeff Rubenstein所言："透过社会化媒体的会心一笑，也许胜过黄金时间的一段宣传广告。"

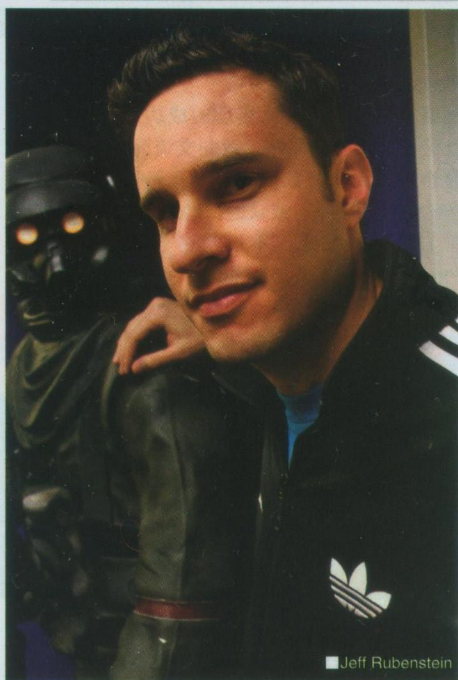
有时，Jeff Rubenstein也会表现出无伤大雅的自嘲精神："我们渴望建设性的批评，看到这么多玩家表达对游戏补丁或固件升级的需求，至少证明我们博客的反馈系统是有效的。"虽然身为SCEA的雇员，杰夫给人的印象首先是一名铁杆的PS系爱好者，这使他很容易获得来自玩家的好感。当然，他的日常工作远不只如此，除了需要跟踪、联系众多的网络社区与博客，掌握玩家的相关动态，还要保证公司信息能够及时准确的在网络上传播。当索尼在E3展会上发布《战场的女武神》PSP版的乌龙信息后，杰夫及时联系媒体和网络社区纠正了这个错误。在PSPFanboy报道位于纽约休斯敦大道标志性的PSP广告牌被拆除的新闻，并猜测索尼可能减少对PSP的投入时，杰夫主动联系了这家网站，指出这是为了更换PSP3000的新造型，并配上一块更好的显示屏，在第一时间避免了流言的产生。



▲Jeff Rubenstein接受媒体记者采访。

随着微博的兴起，新闻信息几乎具备了无限辐射力，一篇报道可能引来连锁式的转载或改编，传播速度和影响甚至作者本人也难以控制。忽视社会化媒体的力量往往会让高高在上的大公司付出难以预料的代价。2007年初，索尼秘密打造的Home计划，被美国著名游戏博客Kotaku率先披露，恼羞成怒的SCEA公关部要求Kotaku删除相关内容，并威胁取消Kotaku今后采访索尼的资格。这一事件在网络上迅速曝光，并被某些好事者加以恶意渲染，SCEA立刻成为各大论坛和博客声讨的对象。一年后，当某家以报道索尼产品为主的个人站点，就某些产品向索尼提出建言，其站长暗示有一些来自索尼公司的访问IP。索尼对此做出了积极回应，并承诺由公司高层出面回答该站点网友提出的问题。当年处理类似事件手忙脚乱的SCEA，却在一年后表现得游刃有余，社会化媒体经理自然功不可没。不难发现，这一新职位的诞生是对蓬勃发展的网络媒体的积极回应，及时消除针对公司的负面报道，并推广企业产品与文化是这项工作的应有职责。

PlayStation作为品牌，在这个星球上已经具有极高的知名度，但是如何让玩家对它产生超越喜爱的感情，建立一种更深厚的归属感？传统营销对此无能为力，植入式广告常因为生硬的操作而令人生厌，社会化媒体才是具有点金之术的新生力量。当一名玩家在博客上滔滔不绝地讲述自己沉迷《未知海域3》网战的经历时，会对阅读者产生潜移默化的积极影响。在论坛上素不相识的玩家，因为共同的兴趣自发组成各类团体，为心爱的游戏主机摇旗呐喊，对PS系爱好者来说，他们找到了自己的组织。这种关联性是用户心目中某种价值观的具体化，简单讲，其所寄托感情的产品就是他们消费观乃至生活观的真实反映，整合并强化社会化媒体资源，不仅可以有效拓展一款产品的"内涵"，而且会使人产生一种近乎宗教式的狂热情感——这意味着用户对其持有一种高度的信任和依赖感。这是厂商们梦寐以求的状态，而且，这是那些砸下重金的商业广告或者不知疲倦的公关们从不曾企及的成就。可见，社会化媒体制造话题的能力以及口碑相传的力



■Jeff Rubenstein

▼Playstation的宣传区。



量，是任何厂商不能忽视且需要善加利用的资源。

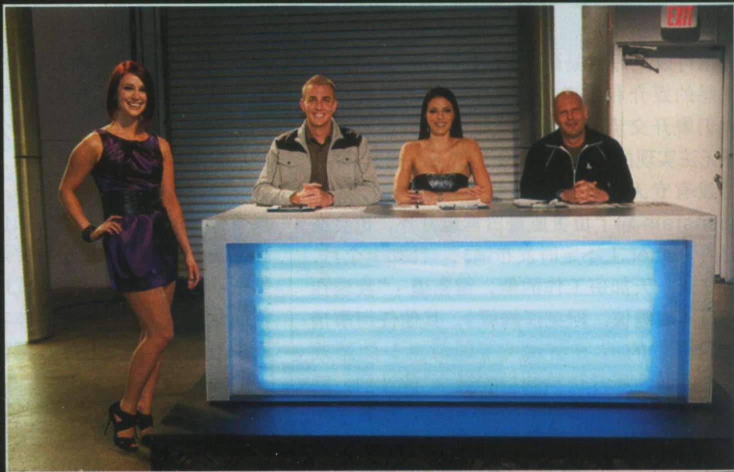
Jeff Rubenstein 主管的 PS 官方博客，是 Playstation 同玩家联系密不可分的重要环节，在他看来，社会化媒体经理的成功之道是：建立社区而非传统的网站、双向交流而非单向传话、整合资源而非分散资源”以及无处不在的人性化，这是四项不可或缺的行动法则。PlayStation 官方博客的推出，不仅意在分享 SCEA 有关 PlayStation 以及游戏业的信息、视野和看法，更注重为 PlayStation 爱好者营造一个与游戏制作者直接交流的平台。在这里发言的 SCEA 员工或其他游戏公司制作人，不但会热情回复玩家们的留言，贴出自己的 PSN ID，一些幽默机智的对话更是在游戏社区中广为流传，要知道，这种玩家与厂商其乐融融的场面在其他地方并不多见。除此之外，SCEA 还会定期举办同玩家的联谊活动，比如刚刚落幕的旧金山 PSV 游戏试玩活动，除此之外，Jeff Rubenstein 还会不知疲倦的亮相于莱比锡游戏展、东京电玩展、PAX 游戏展以及 PS 系游戏大作的首发现场，用玩家熟悉的网络语言风格带来精彩的视频报道。

PSN 博客以及 SCEA 的社会化媒体的诸多尝试可谓顺风顺水，官方博客的访问量在 2011 年中旬达到了 40 多万人次，透过 Facebook、Twitter、Flickr 等社交网络，北美 PSN 团队成功建立了一个全天候，无处不在的 PlayStation 游戏社区。如果说此前一直风平浪静，随着 PSN 被黑事件的爆发，Jeff Rubenstein 苦心经营的官方博客遭遇了严峻的挑战，大量玩家涌入这里，有焦急询问的，也有愤怒指责的，甚至还有不少谩骂之声。一直以来，Jeff Rubenstein 都乐于在评论中同玩家互动，回答一些大家关心的问题，此时此刻，如果他沉默不语，很可能会失去玩家的信任，SCEA 的社会化媒体布局会受到沉重打击，但如果他积极参与评论，不仅会违反公司的保密政策，而且可能会被一些媒体加以渲染利用。有玩家在官方博客上留言，“Jeff 你在哪里？在我们最需要帮助的时候，你却自己躲了起来？”

在解决 PSN 被黑事件的过程中，索尼最值得称道的表现是：除了及时发布官方通告，索尼的工作人员还透过各种社交网络，向玩家表达歉意，并认真对待各种用户反馈。Jeff Rubenstein 在给玩家的评论中，并没有一味地为索尼辩护，而是大谈因 PSN 宕机给自己带来的麻烦和困扰，比如不能参与《使命召唤 黑暗行动》的网战，比如不能下载某款游戏的 DLC，“我向你们保证，一旦有最新消息，我会第一时间通知大家。现在我可以做的，不是等待，而是像我的同事们那样，拼命工作，争取 PSN 早日重新上线。”这种感同身受的言论，确实化解了部分玩家的怒气。在事件结束后，索尼网络安全防范能力备受外界质疑，但社会化媒体团队的及时反应，以及 Jeff Rubenstein 进退得当的表现，得到了不少赞誉，SCEA 就此扩展了该部门的规模，Jeff 同时升任高级经理一职。

大学毕业后，Jeff Rubenstein 在著名的《奥兰多哨兵报》(Orlando Sentinel) 担任专题记者，在看到 SCEA 为新设立的社会化媒体经理一职招聘时，作为铁杆玩家的他立刻投出了自己的简历。经过三轮面试，Jeff Rubenstein 顺利成为了 SCEA 的一员，并很快成为公司上下曝光度最高的非游戏开发者之一。他最热衷的游戏是《大众高尔夫》系列”和《战场的女武神》，令人有些意外的是，在评选本年度自己最喜欢的游戏时，他并没有选择大热门《未知海域 3》，而是将票投给了《抵抗 3》和《入口 2》。对于 Playstation 和社会化媒体融合的未来趋势，他表现得成竹在胸，“从更高的层面看，我们当然成功了，每周，都会有数十万玩家访问 PlayStation 官方博客，但坦率地讲，无论是哪个具体环节，我还不能说‘任务完成’。”那么，Jeff 所指的“更高层面”的真实含义又是什么？他微笑地解释说：“我们通过各种渠道与玩家们保持着频繁的接触，在美国，很多年轻人会发自内心地说：我们的 PlayStation！”

长跑者的较量



▶Susan Panico担任真人秀节目《The Tester》第二季的评委。

每当 SCEA 的 PSN 部门最高主管 Susan Panico 在接受媒体采访时，对方总会不由自主地询问 PSN 和 XBLA 孰优孰劣的问题，Susan Panico 并不喜欢打嘴仗，也很少在公开场合评论竞争对手，她的标准回答是：“(XBLA) 有他们的长处，我们也有自己的优势，对我来说，能够提前完成为 PSN 设立的每一项发展目标，才是更值得关注的。主机间的竞争就像是一轮长跑，无论是当成短跑来发力，还是在过程中忽快忽慢，都并不明智。”Susan Panico 毕业于南加州大学，主修英语和西班牙语，2005 年，她加盟 SCEA 担任产品和在线市场部门的主管，负责与 Playstation 相关的项目协调和在线平台运营工作，涉及软件、硬件等多个领域。2007 年 2 月，她正式升任北美 PSN 部门的主管，掌控着被索尼寄予厚望的网络游戏平台。“PSN 的目标是成为全球最大的数字娱乐平台，不仅是交互游戏，用户还可以在这里享受到电影、电视、音乐和漫画等娱乐形式。”

PSN 的 Plus 付费服务，正是由 Susan Panico 领导的北美 PSN 项目组提出的企划方案。起初，该计划招致了公司内部的一些非议之声，有人认为这会给 PS3 玩家带来 PSN 免费服务降质的印象，有些人则认为扩充本来就是收费项目的 Qore 的内容是更加稳妥的办法。对此，Susan Panico 力排众议，她认为提供符合铁杆玩家需求的服务是很有必要的，“这就像是你买了一辆轿车，有人希望保持原样，有人则希望加装运动版的配件。”Plus 不但允许用户第一时间下载热门新作的测试版、免费游戏，还提供丰富的销售折扣，以及包含云存储游戏存档、自动下载等额外的功能。“不需要付费，用户就可以享受到原来的所有服务，如果你还想获得一些特别的内容或额外的优惠，Playstation Plus 可以满足你的愿望。”

迄今为止，索尼并没有公布过 Playstation Plus 的官方运营情况，据媒体推测，在北美地区大概有近三成的 PSN 用户长期购买该服务，这样的成绩还算不错。除了大力推动 Playstation Plus，Susan Panico 还不遗余力地强化 PS3“客厅娱乐中心”的地位，“如果你玩累了游戏，可以回到主界面，联系你的好友，向他们询问攻关技巧，也可以接入 Netflix 或者 Hulu Plus，租赁或在线观看一部电影。”Susan Panico 骄傲地宣称，PlayStation Store 截止到 2011 年中旬，已经有超过 10 亿次的下载量，各类游戏和非游戏内容超过 7 万个。值得一提的是，由于主机市场竞争激烈，次世代游戏开发成本高昂，第三方独占作品越来越少，各大硬件厂商纷纷转向争夺各种独占的游戏 DLC。Susan Panico 透露，北美 PSN 项目组一直在努力确保 PlayStation Store 超过一半的内容是其它平台没有出现过的独占项目（包括非游戏内容）。

在 Susan Panico 的领导下，PSN 项目组先后同 Netflix、MLB.TV、HBO 和 Hulu Plus 等热门娱乐服务建立了密切的合作关系。在玩家看来，获取更多的独占内容也许是北美 PSN 项目组的核心工作，但是事实上，无论是独占内容还是特别优惠，通常都是游戏厂商的自主行为，Susan Panico 解释说：“我们会在宣传和权利金分配上，给予提供独占内容的厂商以

支持和回报，但我们不会强迫他们做什么，这是一种平等互惠的合作关系。”就眼下而言，确保PSN安全稳定的运行以及制定每周的PSN更新列表，反而是Susan Panico和她的团队的核心任务，尤其是后者，需要与不同的游戏厂商进行协调，编制一份“周周有惊喜”的列表，“我们希望每周的PlayStation Store更新都能引人注目，虽然听起来很困难，但看着未来将要发布的内容，我对此感到很乐观。”

作为负责PlayStation Store的高级经理，出生自台湾的华裔Grace Chen一定对Susan Panico的上述评论感同身受。每周，她都会在PS官方博客上发布PlayStation Store的更新内容。相比热情参与玩家讨论的Jeff Rubenstein，Grace Chen的语言风格更加言简意赅，对于玩家针对PlayStation Store提出的种种问题，她通常只会回应是与否，再配上一副笑脸的表情。在PSN遇袭事件发生后，Grace Chen渐渐改变了自己过于严肃的口吻，并尝试直接同玩家打交道，取得了不错的效果。值得一提的是，在PlayStation Store恢复上线后，她亲自录制了讲解视频，介绍新的安全措施和使用指南。今年中旬，Grace Chen宣布中止PlayStation Store漫画更新业务，她意味深长地表示：“数字漫画团队会继续工作，将漫画服务推向其他Playstation设备。”



▲Susan Panico（中）参加游戏开发者大会的专题讨论。

极客VS摇滚歌手



■Veronica Belmont

在Qore的众多订阅者中，有不少玩家是因为其节目主持人Veronica Belmont而付费购买的，剩下一些人也因为她出众的主持才华以及对电子游戏产业了如指掌的表现，而更加热爱这档实验性质的交互视频节目。遗憾的是，今年11月Veronica Belmont正式宣布卸任Qore主持人一职，对此，不少玩家感到失望，进而向索尼请愿，希望能够劝说Veronica Belmont留下来，不过，她并非是索尼的雇员，因为Qore的出品方是Future US出版集团。于是，不少玩家宣称将停止购买Qore，这在一定程度上证明了Veronica在当今互联网上的名气与受欢迎程度，人们有很多喜爱她的理由，但其中至关重要的一点是：她从未扮演过无聊的花瓶角色，也不是通常意义上的女性热血玩家，而是这个星球上最性感的极客之一。

如果说极客是WEB2.0时代“极致想像力和极致自我”的充分演绎，那么这种风格无疑被Veronica Belmont带入到Qore之中。它是2008年6月3日推出，专为北美PSN用户制作的720P高清格式、时间长度在40分钟左右的互动视频杂志。主要内容包括介绍PS3、PSP新作，采访游戏制作人，讲述幕后开发故事，并提供独家游戏试玩和相关素材下载。每月一部，单期售价2.99美元，全年订阅为24.99美元。比如，第一期Qore赠送了《海豹突击队 对峙》的测试资格以及PSN游戏《Calling All Cars》的下载。就其内容本身来说，受到了不少玩家的好评，订阅量更是节节攀升。“这份工作令人兴奋，而且很刺激，有点像与高手过招，有成就感，也不乏紧张，如果在节目中犯了错，回家后我会拚命补课，这会帮助我更深入了解游戏业。”Veronica Belmont的此番言论在很多人看来显得过于谦虚了，正如1UP的评论指出，她活泼、聪慧、乐于表现的个性，非常契合PlayStation渴望表达的风格。

1982年7月21日，Veronica Belmont在美国旧金山出生，就读于马萨诸塞州的波士顿爱默生学院，主修音频产品和媒体研究专业。值得一提的是，作为在校生，她在大名鼎鼎的CNET网络公司实习过一段时间，并在这里充分展示了自己出众的才华。大学毕业后，CNET立刻向她发出了加盟邀请，被任命其为制作人和助理编辑。凭借对科技趋势的敏锐把握和幽默犀利的语言风格，由她主持的科技产品评论节目Buzz Out Loud一炮而红。比如Veronica Belmont曾称赞率先引入Wifi功能的GPSDash，而对老牌GPS厂商Garmin相对保守的产品则评论道：“他们牢牢控制着闸门，但问题是，水库里已经没水了。”在面对一款拥有糟糕设计的电子产品时，人们常会想起她的那句著名评语：“这种感觉就像剥洋葱，随着你看到越多的内容，就越刺激你的泪腺。”2006年，由她主导创作的“如何让PC看起来更像MAC”的节目，引发了互联网上的巨大风潮，Buzz Out Loud也被公认为iTunes上最优秀的技术类音频节目。

在电子产品领域，从来不乏酷炫的产品或特立独行的公司，唯一的问题是缺少与之相配的“明星代言人”，漂亮、有活力、热衷新技术的Veronica Belmont改变了这种状况。2007年，她被评选为年度十大最性感极客，谈及这个——也许是网络时代最荣耀的称号，Veronica Belmont平静地说：“我从不认为自己是这个样子，对我来说，生活最大的奖励依然是吃上一张墨西哥玉米煎饼，然后骑着自行车悠闲地穿过金门桥。”当然，不仅是电子产品领域，游戏产业也拥有太多热情拥抱Veronica Belmont的理由，“每个人都有好奇心，喜欢有趣、新奇的事情，面对重复且让人疲惫的日常生活，电子游戏真的是一种美妙的消遣。”针对那些涉及电子游戏的极端言论，她立场鲜明地表示：“那些企图将校园枪击案的悲剧归罪于游戏的行为，让我感到恶心，希望媒体不要为这些家伙提供一个散播无知和错误言论的平台。”

在很大程度上，受益于Veronica Belmont娴熟自如、引人入胜的主持功底，使得Qore与游戏玩家之间，形成了一种双方都意想不到的互动，通过一系列潜移默化的化学反应，Qore将PlayStation所表达的娱乐理念和种种商业化宣传巧妙地结合在一起。对热衷角色扮演与平台

▼Veronica Belmont为《辐射 新维加斯》的DLC配音。





■Christina Lee

类游戏的 Veronica Belmont 来说，这份“整天可以满脑子只想着游戏”的工作令她倍感舒适和快乐。因为她可以借此了解一些伟大游戏的幕后开发故事，或是到荷兰阿姆斯特丹造访 Guerilla Games，在东京电玩展上“朝圣”，甚至为《辐射 新维加斯》的 DLC 配音。“我每天都会花上几小时玩游戏，准确地说，我比轻度玩家要深入得多，但还算不上核心玩家。”现在，她已经拥有三大次世代主机以及一台豪华配置的电脑，除了《小小大星球》、《上古卷轴 IV》和 NDS 版本的《动物之森》，《魔兽世界》是另一部让她沉迷的游戏。不过在游戏中她通常会使用男性角色，因为“女性角色在形象上发生了变化，过于凸现取悦男性的设计。”

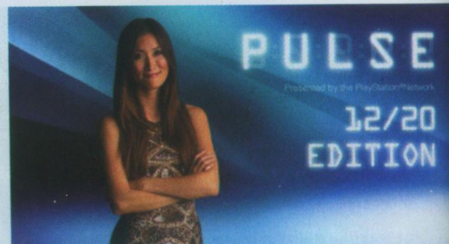
据悉，Veronica Belmont 最终离开 Qore，主要因素除了合约金有所争议外，还有她希望主持涉及到全平台的游戏节目。日前，TWiT.tv 宣布成功邀请到 Veronica Belmont 担任全新电视游戏栏目 Game On! 的联合主持人。随着 Veronica Belmont 的离开，Qore 的订阅量势必会受到影响，为了寻觅合适的新主持人，北美 PSN 项目组的成员们可谓绞尽脑汁，最终他们选择了一位 29 岁的男性主持人：Jesse Blaze Snider，他是美国小有名气的漫画作者，还兼任配音演员和广播节目主持人。Jesse Blaze Snider 算得上是一位铁杆游戏爱好者，尤其钟情射击游戏，他迄今为止赢得的白金奖杯数量是 17 座，目前正在全力攻关《上古卷轴 V 天际》。从 Qore 第 43 期的发挥看，Jesse Blaze Snider 很好的适应了自己扮演的角色，虽然没有特别出彩的表现，但也并不怯场。

在一定程度上，北美 PSN 项目组选定 Jesse Blaze Snider，得益于他父亲的影响力。Dee Snider，美国 80 年代著名的摇滚明星，TWISTED SISTER 组合的主唱，Jesse Blaze Snider 是他最年幼的儿子。在这支摇滚乐队最风光的时候，美国政府将他们视为毒害青少年的代表，随着乐队内部矛盾的爆发，以及新唱片销量不如预期，这支乐队最终没有避免被解散的命运。不过，人们依然记得 Dee Snider，在“We're Not Gonna Take It”的 MV 中，涂着紫红色腮红，以及红色唇膏的“雌雄同体”造型。Jesse Blaze Snider 并不像自己的老爹那样反叛，但他还是为 Qore 注入了一些硬朗的风格。除了 Jesse Blaze Snider，北美 PSN 项目组还邀请 Tiffany Smith 担任外景主持，她曾经先后担任 iVillage、AT&T’s Tech Channel、AOL Music 和 Spike TV 的主持人，平时爱好滑雪和电子游戏，外出的话，最喜欢去的地方就是漫画书店，Tiffany Smith 懂一些技术，但她更钟情于流行文化，在采访游戏制作人的时候，能够提出不少玩家感兴趣而又别出心裁的问题。

虽然以东方的审美看，韩裔美国人 Christina Lee 并没有令人过目不忘的美貌，但她显然受到了众多西方玩家的青睐。当 SCEA 的 PSN 执行制作人 Kevin Furuichi 为旗下一档视频节目 PULSE 物色主持人选时，拍摄团队的一名韩裔工作人员向他推荐了 Christina Lee。有趣的是，在 Kevin Furuichi 接受 Joystiq 网站著名韩裔编辑 Andrew Yoon 采访时，也得到了相同的答案：“Christina 是那种可以和玩家成为朋友的主持人”。两人见面后，Christina Lee 率性、自然，富于亲和力的形象，给他留下了深刻印象，当 Christina 有些局促的表示自己对电子游戏知之甚少时，Kevin Furuichi 微笑着向她发出了邀请。并非科班出身，邻家女孩的气质，恰恰与 PULSE 本身的节目风格相契合。这档全新的视频节目，一般时长 5 分钟，本质上就像一个定期发布的“新商品目录”，主要介绍 Playstation 世界的各种消息，包括在 PSN 上推出的各类高清电影和游戏内容，对互动媒体杂志 Qore 的介绍，定期发布的周下载排行榜以及对各种限期优惠活动的预告等。Christina Lee 风趣、随和的表现，“不像在主持”的主持风格，很好地拉近了与玩家们的距离。

能够与一个勤奋、相互尊重的团队并肩战斗，让她感到非常惬意。Christina Lee 经常浏览论坛上玩家给她的留言，她笑着说：“我总是


■Tiffany Smith



▲Christina Lee主持2011年最后一期PULSE。

担心大家会问我有几座白金奖杯，为什么索尼不为那些可爱的下载游戏增加白金奖杯呢？”作为一名韩裔美国人，Christina Lee 在旧金山出生，随后和父母举家迁往洛杉矶，完成了新闻传播专业的学习后，先后在当地的多家报纸和电台工作，采访过纳塔利・波曼等明星，并曾担任一家韩国媒体驻美特派记者，专门负责与白宫新闻处的联络，采访过鹰派立场强硬的美国前国务卿奥尔布赖特。值得一提的是，Christina Lee 在韩裔美国人社交圈中小有名气，经常参与举办一些交流活动。她还是 koreanbeacon 网站 Monday Mashup 视频节目的主持人，这是一家专门展示韩裔美国人生活状态的网站，会定期采访一些在美国获得突出成绩的韩裔美国人。

Christina Lee 是哈利・波特的狂热影迷，尤其崇拜《星际迷航》中的斯波克舰长，平日喜欢的食物是墨西哥鸡肉卷和各式黑巧克力。PSN 游戏《魔法球》、《橡皮男孩》，以及那款将方块游戏和食物链系统相结合的逗趣益智游戏《Critter Crunch》都是她的最爱。此外，她还和自己的男友一起完成了《生化危机 5》、《未知海域 2》的合作关卡。PULSE 的拍摄工作通常都是在摄影棚的绿幕下完成的，Christina Lee 并不喜欢绿色，但是很享受主持节目的过程。虽然不能像互动视频杂志 Qore 的主持人 Veronica Belmont 那样经常出外景，但她也参加了 E3 展以及顽皮狗在洛杉矶举办的庆功宴。在 E3 期间她患了感冒，声音变得有些沙哑，不过还是坚持完成了拍摄计划。值得一提的是，在 PULSE 主持过程中所穿的服饰，大部分是 Christina Lee 自己挑选搭配的。如今，Christina Lee 对游戏产业充满了兴趣，当然这不仅是口头说说，她现在还可以在钢琴上完整演奏一段《最终幻想》的主题曲。

运营 PlayStation Store，更新包括 PS 博客在内的社会化媒体，是北美 PSN 项目组的两大职责。尽管他们从未实际参与过某款 PS3 或 PSP 的游戏开发工作，却是索尼大家庭不可或缺的一员。或许正如 Susan Panico 所说：“平时我们的工作内容显得默默无闻，但一旦出现问题，顷刻间，我们就会成为众矢之的。”幸运的是，这样的情况并不多见，即使出现一些小意外，Jeff Rubenstein 也可以在第一时间通知 SCEA 的相关团队，并提供给玩家正确、及时的信息。12 月 20 日，本年度最后一期 PULSE 正式上线，Christina Lee 在节目中回顾了 PS3 在 2011 年的点点滴滴，很多玩家为她送上了热情洋溢的祝福：“我们爱你，期待看到由你主持的更多节目。”Christina Lee 在自己的个人博客上回应说：“谢谢大家，我们 2012 年再见！”

最残酷的敌人来自国土内部

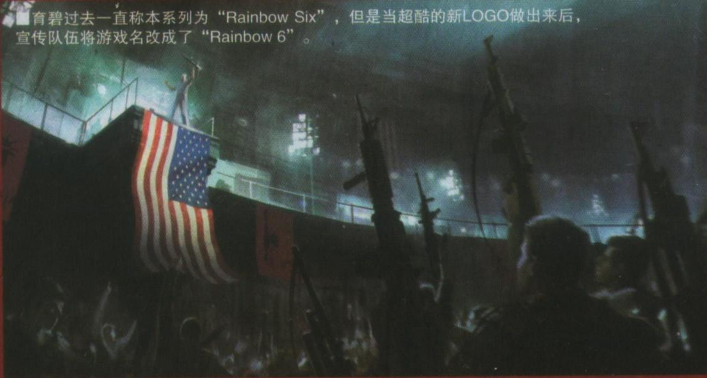
TOM CLANCY'S RAINBOW 6 PATRIOTS

彩虹六号 爱国者	Ubisoft	主视角射击
PS3 Rainbow 6: Patriots		美版
预定2013年发售	1人	售价未定
对应16人在线		对应玩家年龄：未定

随着欧美国家债务危机的升级、企业破产、失业率攀升，"占领华尔街"之类行动使得很多发达国家的不稳定性因素骤增，如果不妥善处置，爆发内乱也不无可能。2009年美国南方贫困法律中心报道了一个反政府准军事组织的大规模扩张，该组织从2007年的43位民兵迅速增加到将近300人，而且组织成员都要接受严格的军事训练。此事引起国土安全部、FBI和CIA的强烈注意，他们认为该组织可能成为危害美国稳定性的严重威胁。

这样的现实环境使得《彩虹六号 爱国者》的选材有了合理的现实依据。这次彩虹六号的战士们不再是对抗中东或者俄罗斯的敌人，而是将面临一场内部战争。

文 清国清城 美编 anubis


育碧过去一直称本系列为"Rainbow Six"，但是当超酷的新LOGO做出来后，宣传队伍将游戏名改成了"Rainbow 6"。

真·爱国者

目前射击游戏市场竞争激烈，虽然"《彩虹六号》系列"向来有良好口碑，不过与《COD》、《战地》那种怪物级大作相比，《彩虹六号》的实力还有待增强。为了让该系列重新成为一线大作，育碧蒙特利尔工作室知道他们要有一次大改革。

本作创意总监David Sears说："这次故事对我们来说特别重要，我们根据发售后的消费者调查数据得知，多数人都不记得游戏中的角色是谁，他们为何而战，以及他们到底在做什么。"两年前，Sears加入本作团队时，美国仍处于金融危机后的大萧条状态，国内的愤怒情绪仿佛一触即发，Sears也在这场经济危机中失去了他的养老金。在进行故事研究以及读了汤姆·克兰西的新著之后，Sears和他的团队意识到这次不用再把目光投向国外，下一场威胁将来自美国内部。

"我们知道这次的故事应该与现实相关，应当触动美国人的恐惧神经。"Sears说。

Sears认为，在合适的条件下，那些对国家方向不满的准军事组织确实有可能对美国的政治与金融基础造成不可修复的破坏。幸运的是并未出现一个有足够实力的领袖将这些组织联合起来，成为一个能与政府对抗的叛军。而在他的下一款《彩虹六号》中，他创造了这样一个反叛领袖。

"我们的敌人是根据YouTube上经常看到的那些准军事组织、政治极端主义者而创造的，还有那些退伍军人，他们英勇地为国家服役，回到家乡时却感觉被遗忘、被剥夺了公民权。他们没有被当做英雄，却被人忽略。他们有可能加入那样的运动中。"

这个民兵组织叫做"真·爱国者"（True Patriots），他们的领袖叫Tredway，他亲眼目睹了政府的欺骗行为，而且有能向民众证明的证据。为了推翻政府，Tredway愿意牺牲自己，他坚信如果自己成为了烈士，他的行为将会对未来造成巨大影响，今后人们会将他视为新国家的奠基者。

Tredway的主要目标是政府与金融机构，他认为二者的勾结已严重伤害了普通人。他要推翻腐败的领导者，要砍掉"美国公司"的头颅。

刺客引擎

本作所用的游戏引擎有点令人意外。《彩虹六号 维加斯2》采用了改良版的虚幻引擎2，而本作并非升级到虚幻引擎3，而是使用了育碧自己的Anvil引擎，即《刺客信条》系列"所用的引擎。开发团队进行了大量的基础工作，将该引擎深度改造，在改造引擎方面所耗费的大量时间也是"《彩虹六号》系列"三年没有出续作的原因之一。

角色转换

“真·爱国者”的运作方式与传统的恐怖组织不同，Tredway 有一群受过严格训练的战士，他们的行为举止与普通美国人没有任何区别。要发现并打击他们非常困难。他们不会直接与军方硬碰硬，而是在机会出现时发动战略性打击，然后像个普通人一样融入社会之中。该组织的行为非常灵活，只需发送一条短信，Tredway 就能立即召集一群起义暴徒，随时出现在美国的任何一个角落。

“真·爱国者”不仅是一群难以发现和捉住的敌人。在本作中，玩家不仅扮演彩虹六号的精英战士，也将扮演一位“真·爱国者”的成员。通过敌对双方之间的角色转换，从不同角度讲述各方的动机与信念，这在电影和小说中是常见的手法，但是在游戏中却不多见。

在本作中，玩家将会从多种角度体验同一场恐怖事件，从中得出不同的结论。你会发现那些令人憎恶的恐怖分子也有人性化的一面，更加明白当一名恐怖分子究竟是怎样的感受。同时你也将更真实地体验遭遇恐怖事件的平民的恐惧。最后你将更加感激彩虹六号的行动，同时更明白他们要做出艰难道德抉择时的内心痛苦。




■与id Software的《狂暴》一样，育碧蒙特利尔希望射到敌人不同部位时能有不同的动作，武器对敌人造成的物理冲击力也会被计算在内。

彩虹六号新面孔


■玩家在游戏中所做出的道德抉择也会影响到某些队友对你的反应。

在本作中，彩虹六号小队已完全改头换面。传统的反恐方式不再有威慑力，所以他们采用了新的作战原则。这次的队长是个祖鲁人，名为 James Wolfe，过去他是海豹突击队员，他坚定地相信为了消灭“真·爱国者”，采取一切手段都不为过。Sears 说：“他相信如果不尽快消灭真爱国者的首领，将会给美国造成长期持久的灾难。因此，他愿意在道德上走捷径。这次彩虹小队将会在警察之前出现在恐怖事件现场。”

玩家扮演的是彩虹队新成员，他将 Wolfe 视为父亲般可敬的人物。不过在外行动时，你可以按照 Wolfe 无情的指示行动，也可以按自己的方法来。在前几作中，牺牲平民就意味着 Game Over。而在本作中，你可能要亲手杀死人质才能解救更多人。这种道德抉择将会是本作的主题。

“间接伤害是不幸的，但是在当今的反恐战争中却是可以接受的，尤其是因为恐怖主义的进化，他们能从任何地方发动打击，而且不会提出要求。”Sears 说。比如在地铁站里，某个恐怖分子抓了个平民当肉盾，你知道他的手机能够引爆纽约多处的炸弹，你只要射穿人质的身体将其击毙就能拯救无数人。如果你开枪，不仅要背负道德压力，而且还要考虑其可能的后果，你打伤或击毙平民的行为会被在场的其他人用各种设备拍下来，然后出现在夜间电视新闻里，严重损坏反恐部队的形象。Sears 说：“这些都是艰难的问题，而我们几乎每个任务都有这种情况。”

{ 异域风情 }



过去《彩虹六号》的游戏总给人一种“冒险观光游戏”的感觉，将高度危险的任务设定于充满异域风情的地方，让玩家在游戏的同时也过一下眼瘾。本作创意总监 David Sears 表示，将冲突设定于美国内部并不意味着场景将会枯燥而传统。他说：“我经常提到美国的沙顿海，它是一个壮观的沙漠，一个壮观的城市废墟，美国人在 60 年代将那里发展了起来，现在却被大多数美国人遗忘了。我认为，我们不需要跑到阿富汗或者伊拉克才有壮观的沙漠，多数地理环境在北美都能找到。”

虽然本作 80% 的关卡都是发生在纽约、加州等常见的地方，但是剩下的 20% 将会越过国境线，发生在白令海峡，以及黑海等地。

爱国者在行动





■创意总监David Sears与剧本指导Richard Rouse以及加拿大制片人Erik Canuel和好莱坞剧作家合作制作了本作的所有情节串联图，并制定了剧情的节奏。



目前育碧演示的DEMO并不是从彩虹小队的角度开始的，而是从一个普通人的家中开始。此人做的是房地产投资生意，住在一所高档的大宅里，过着优越的生活。他的妻子穿着性感的睡衣向他走来，她关掉了电视机，端着点上蜡烛的蛋糕凑到他跟前。

"生日快乐，吹蜡烛吧。"她说。

这一幕就像是来自《暴雨》，玩家可以根据画面提示吹灭蜡烛，或者抚摸妻子的脸颊。

"你知道我想干什么吗？"男子问。

"好吧，孩子已经睡了，"她充满诱惑地回道。

"愿望成真了。"

突然，门铃响了起来。女子叹道："可能是隔壁的Dave，等会儿。"

妻子走向门口，想看是谁按的门铃，突然门被踹开了。一群荷枪实弹的男人冲了进来，把她推倒在地。

"离她远点！"男主人喝道，正想上前保护他的妻子，却被一下打晕了。当他醒来时，一个穿着军服的络腮胡男子走上前，把匕首架在了他妻子的脖子上。这时能听到楼上婴儿的哭声。

"这地方不错，看来别人断供了，你却从中获益匪浅啊！今天，你要为此付出代价。"

"真·爱国者"给他绑上了炸弹，把他带到了外面。然后镜头转到堵在布鲁克林大桥上的一辆汽车后，恐怖分子的头头把一个引爆器交给了他刚抓来的人质，警告他如果不按住引爆器，他就会被烧死，他要到了时代广场才能松开按钮，否则他的家人就得死。

从天而降

在下面的片段里，玩家要控制这名人质，一直按住引爆键。而此时桥上爆发了枪战，"爱国者"们从车后涌出，现场一片混乱，平民们纷纷弃车逃生，寻找掩体，汽车警报声响成一片。这时镜头切换到彩虹队，他们位于靠近曼哈顿一侧的桥顶上。James Wolfe命令队员在远处干掉恐怖分子。使用全新的扫描模式，可以通过热能感应轻松识别目标位置。当人质靠近警方设置的路障，警察并没有发现他的身上绑着炸弹，彩虹队没时间通知警察，只能先一枪命中人质的腿，使其无法继续前进，无法将桥炸掉。

然后彩虹队从桥顶降落到地面，展示了本作Rappel 2.5技术的威力。在《彩虹六号 维加斯》中已经加入了通过绳索从墙面外下降的系统，但是操作比较笨拙，很容易暴露。育碧专门研究了韩国、塞伯利亚、澳大利亚等地特警的战术，Sears说："看他们的现实表现后会觉得他们简直是疯了，我们当然认为应该让玩家做到这一点。"

在本作中彩虹六号不再是慢慢地沿着绳索缓缓下降，而是挂在绳子上垂直往下跑，而且同时还能朝敌人开枪，因此这种战术在本作中极为实用。彩虹队迅速降落到桥面上，降落过程中干掉了附近的一群敌人。与前作相比，本作枪战部分变得更有力量感。本作的首席战役设计师Philippe Therien曾开发了《彩虹六号3 黑箭》，他表示本作的操作方面也会进化。你可以继续用传统的操作方式，但是目前游戏测试员们都更喜欢新的操作方式，育碧并未公布细节，不过可以肯定掩体作战会更流畅直观。

■为了让角色的表演更精彩，育碧将对动作的水准极为重视，而且将更多处理能力花在皮肤渲染、衣物渲染、头发、光影等方面。

高智能 AI

育碧蒙特利尔对战术控制系统也做了改良，适应更快的战斗节奏，只要一个键就能完成战术指挥。比如将准星对准附近的一扇门，你的AI队友就会选择一种聪明的方式破门而入，并且会把接下来的战斗计划喊出来。而喜欢对每个行动细节进行指挥的玩家也没有被遗忘，本作也为他们准备了详细的团队指令菜单，详细到队友该扔出哪种类型的手榴弹都可以亲自指挥。

本作的AI智能很高，设计全新的AI系统也是本作开发周期漫长的主要原因之一。AI队友们不仅有各自的性格，而且会分辨当前的处境，做出最合理的反应。如果你为一个队友装备了近战武器，他就会倾向于不断向前冲，与敌人近身作战。如果装备的是狙击枪，他就会自己寻找一个隐蔽而视野无遮挡的位置。

艰难抉择

AI的进化也表现在敌兵身上。为了让敌人的行为更丰富多样而且逼真可信，育碧创造了多种AI类型，他们甚至会像真人一样犯错，有时你会看到敌人在跑向掩体的路上摔一跤。敌人不会傻呆呆地在一个限定范围内跑来跑去等着被你干掉，他们有自己的行事计划，比如给卡车装上炸药或者护住哪个人质。

干掉了几个“爱国者”之后，彩虹小队终于靠近绑着炸药的人质，但是这时已经来不及了。队长做出了一个艰难的决定：他将人质从桥上推了下去，他尖叫着坠落，最终松开了手指，在落水之前爆炸了。

“我本来能够阻止这种事的，”一位队员懊恼地说。

“不，你没办法，”Wolfe 回答道。

这种无奈的道德抉择构成了《彩虹六号 爱国者》的大部分流程。无论是美国人的内战，还是牺牲平民的做法，《彩虹六号 爱国者》注定将会是一款引起强烈争议的游戏。Sears 说他们并不是故意制造噱头吸引眼球，他说：“我们希望大家自己探讨，希望制作一款发人深省的游戏。游戏产业正在成长，我们会越来越多地碰上此类问题。”





{ 破门而入 }

本作的故事设定在近未来，那时的彩虹小队自然有一些最新的高科技装备。最新的工具是“扫描模式”，这有点像机场用的安检扫描仪，启动之后能够很容易发现武器等威胁所在（会以黄色轮廓线表示）。扫描模式是彩虹小队的常用设备，在每扇门前使用蛇形夜视镜的时代已经过去了。如果你想破门而入，只要开启扫描模式，就能清楚看到房间里各个敌人的方位，让你提前做好准备。不过敌人也很聪明，有时候他们会让人质跪在每一扇门的后面，而恐怖分子就蹲在人质后，这样就算你知道了对方的方位也很难下手。

重夺网战桂冠

《彩虹六号》前作是在2008年发售，而新作预定于2013年发售，时隔5年，育碧蒙特利尔仍然希望新作能像过去一样成为最顶尖的多人射击游戏。在《COD》等超大作牢牢把持网战游戏市场的今天，育碧蒙特利尔并不畏惧强敌。本作多人游戏部分设计师Simon Larouche说，因为许多大作的流行，如今对网络多人模式感兴趣的玩家比过去多出数倍。《彩虹六号》更具战略性的团队行动与《COD》之类游戏不同，不过育碧蒙特利尔表示本作具备了当今FPS网战的所有成功要素。

David Sears说：“我们要夺回网络王冠，《彩虹六号》曾是首屈一指的网络对抗射击游戏，我们离开了一会儿，如今加入了能让我们在近未来更具竞争力的要素。我们不仅要追上他们，更要超越他们。”

本作的网络多人模式围绕“HQ”——这是一个高科技虚拟空间，相当于一个游戏大厅，玩家可以在那里邀请好友，摸索团队战术，在靶场锻炼射击技巧，在武器库鼓捣武器，或者进入战斗。

本作的比赛配对不是那种满屏文字的菜单，当你加入比赛后，就会进入一个区域，开发团队称之为“部队运输机”。在那里可以看到队友和敌人的实际人物建模，育碧表示这样会让原本枯燥的战前时刻变得更生动有趣一些。Larounche说：“出现在屏幕上的不是简单的名字，而是玩家的实际3D模型，可以看到他们、他们的武器、制服等等。”玩家通过侧面走廊进入“传输机”，里面有了足够多的人之后，就开始倒计时，然后进入到目的地。目前公布的多人模式DEMO是在一个叫做“自来水厂”的大型关卡里。这座废弃建筑的下半部分是在纽约的街道地底下，它采用三层设计，有灯光明亮的开放地区。

在单人模式中，玩家需要进行战略性思考，要有紧密的团队合作。多人模式同样以此为原则。本作的命令与跟从机制与多数FPS游戏的团队制相似，不过也有一些关键的不同之处。育碧鼓励老玩家们指导新手，当你看到战场上某人表现精彩，可以请求成为他的追随者。如果被接收，就会进入战术设置画面。指挥者可以为追随者制定路线与指出目标，在迷你地图上能看到队友们的位置，还可以在屏幕下方的雷达地图上看到他们的视野范围。

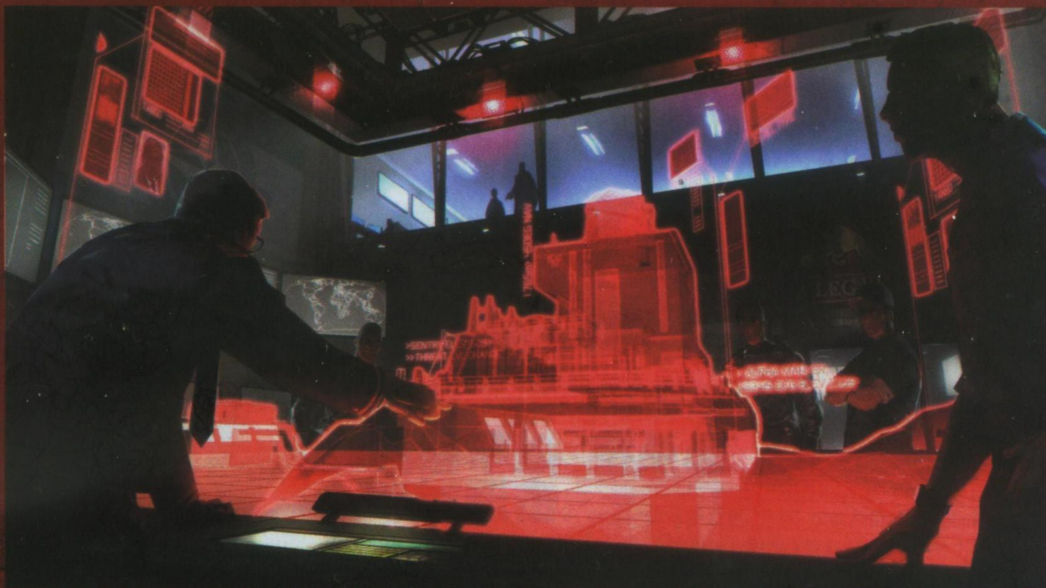
本作的人物动作与前作相比显得更具进攻性，虽然还是没有跳跃键，不过可以越过一些较矮的障碍物，会自动在掩体之间移动。

{战前规划}

《彩虹六号 维加斯》取消了在任务之前进行策划的系列传统，那些只想尽快投入战斗的玩家们对此表示欢迎。而在本作中，又重新加入了这种战略要素。

多人模式任务展开之前，会有一个在沙盘桌上进行战略规划的部分，以全息图像的方式，在多人模式的总部里先熟悉一下地图。整个构造图呈红色，门、楼梯、绳索降落点等重要位置用黄色表示。在全息图里仔细观察时，可以在重要位置放置记号，比如在某个适合狙击的位置按几下方向键和确定键即可设置记号。

进入到游戏之后，可以与队友分享这些信息，玩家还可以对这些信息打分。Sears认为，不是每个玩家都能立即适应新地图，与其让一些玩家被射杀几十次后才熟悉地图，倒不如让他们在全息图上好好准备。事先分析了地图构造之后，就可以与队友提前制定作战策略，比如在某个很可能遭到伏击的走廊上提供火力掩护。





《女神异闻录 4 午夜竞技场》是由 Atlus 与开发了《罪恶装备》和《苍翼默示录》等 2D 格斗名作的 Arc System Works 合作开发的一款 2D 格斗游戏，游戏以《女神异闻录 Persona 4》的故事作为蓝本，在主角一众解决了骚动一时的怪奇连续杀人事件后，稻羽市回复了往常的平静。但好景不常，都市又出现了新的奇怪传闻，在名为“P-1 Grand Prix”的午夜电视节目中，主角们身边的同学在节目中进行死斗，而被击败的一方都在第二天死去……随着同伴相继发生意外，主角们决定进入电视的世界，寻找背后的真相。

文 evilpig 美编 anubis

女神异闻录 4 午夜竞技场	Atlus	格斗
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ		日版
PS3 2012年夏	1~2人	售价未定
无对应周边		

披着《罪恶装备》、《苍翼默示录》外套的《女神异闻录》！

既然由 Arc System Works 参与开发，游戏系统很自然会带有《罪恶装备》、《苍翼默示录》的影子，下面就来看看游戏的基本系统。

召唤专属的 Persona 攻击对手

本作的战斗中，除了角色的普通攻击外，还可以召唤“《女神异闻录》系列”中的特色之一 Persona 协助攻击，Persona 攻击的攻击范围和命中效果都与普通状态大不相同，在战斗中如何活用这个系统是玩家需要思考的课题。但需要注意的是，召唤 Persona 虽然十分强大，但 Persona 一旦受到攻击，在角色体力槽下方的四格 Persona 体力槽就会减少，一旦 Persona 的体力槽被完全消耗就会发生“Persona Break”，期间 Persona 体力槽会慢慢恢复，但到完全恢复前不能再使用 Persona 攻击。



▲主人公鸣上悠的Persona攻击，攻击范围很广。


▲天城雪子的必杀技マハラギ，在前方施放火柱，从远距离攻击敌人。


▲里中千枝的超必杀技ゴッドハンド，召唤神之手从上方攻击，魄力十足。



战斗的基本——必杀技

与其他大多数格斗游戏一样，根据角色出招表指令输入即可使用必杀技，玩过《女神异闻录 Persona 4》的玩家可以从这些必杀技的招式名中找到熟悉的名字。

以华丽的超必杀技击溃对手

在战斗中可以积蓄下方的 SP 值，消耗 SP 值可以发动高伤害的超必杀技，演出效果十分华丽。

一发逆转！觉醒与觉醒超必杀技

当玩家体力值下降到一定程度后，就会进入名为“觉醒”的状态，在这个状态下防御力增加，SP 值上限从原来的 100 增加到 150，并马上增加 50SP，而且这个状态下可以发动足以一发逆转的觉醒超必杀技。

参战角色确认！十名 Persona 能力者的乱斗

在游戏公布之初游戏就确认了鸣上悠、花村阳介、里中千枝、巽完二以及天城雪子等五名主要角色，近日厂商公布了最后五名参战角色，就让我们揭开这五名角色的神秘面纱吧。

剑之女帝 桐条美鹤

使用武器：细剑
CV：田中理惠

从 Persona3 的舞台就开始活跃的桐条，20 岁的她看上去十分成熟。在大学生这一身分的背后，她率领着某个特别组织。这次，为了寻求“负之遗产”而来到了稻羽市。

擅长中远距离作战的桐条牵制能力优秀，她的 Persona 能以冰系特技冻结对手。

拥有“心”的兵器 Aegis

使用武器：重火器
CV：坂本真绫

Aegis 是在 Persona3 中登场，是具有人格的人型兵器，在本次事件中与 Persona4 的角色们关系暂时不明。

作为人型兵器，Aegis 具有很多的重型火器，能给予敌人巨大的伤害，它的 Persona 手持长枪与盾牌的女神“雅典娜”。

▶超必杀技满足一定条件就能无视对手体力值将其一击必杀，但条件比较苛刻。

侦探王子 白钟直斗

使用武器：手枪
CV：朴璐美

侦探一族白钟家的第 5 代传人，被称为侦探王子的高中二年级生。在一年前的连续杀人事件中与主人公们成为好友，这次也被卷入了“午夜电视节目”的旋涡。

白钟直斗具有很高的机动性，远距离射击是其主战手段，一满足一定条件下甚至可以发动即死攻击，他的 Persona 可以设置陷阱来攻击对手。

▲尝尝格斗家的铁拳吧！

铁拳斗士 真田明彦

使用武器：拳
CV：绿川光

在 Persona3 中与桐条美鹤同为特别课外活动部的成员，高中毕业后于国外就读大学，对成为强者的追求心使其开始了世界的武者修行之旅，这次因桐条美鹤的邀请回到了稻羽市。

作为格斗家的真田明彦擅长近身作战，能以各种近身的多择对对手进行打击。

卡通人偶界的贵公子 KUMA

使用武器：爪
CV：山口胜平

居住在电视异世界的生物，现实中的正体不明。被称作 KUMA，在说话时也习惯性在词尾附上 KUMA。

KUMA 是一名道具型角色，可以用各式各样的道具投掷对手，道具品种繁多，甚至有使自己体力恢复的道具。

《大地王国 罪与罚》注定会是一款创新的游戏，这不仅仅是指那有别于以往奇幻游戏的鲜艳画面风格，又或是那游走于角色扮演游戏和动作游戏之间的独特系统。除了以上两者外，《大地王国 罪与罚》的职业系统也不同于以往的游戏，实际上，这游戏并不存在职业这一区分，决定玩家战斗方式的，是名为宿命系统（Destinies）的崭新设定。下面让我们来看看38 Studio都为玩家们准备了哪些宿命去解锁，去尝试。

大地王国 罪与罚	EA	角色扮演
PS3	Kingdoms of Amalur: Reckoning	美版
	预定2012年2月7日 1人	售价未定
	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上

文 稀饭　美编 心の永恒

KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

选择你的战斗风格，选择你的宿命

阿玛拉大地上的众生相信他们的宿命早已在诞生时便被编织于无尽的命运挂毯上。但当玩家扮演的英雄从死亡中重生，便成为了命运当中的异数，一个不被宿命所束缚的存在。由其便引申出了游戏中的重要元素：命运系统。

命运系统可以帮助玩家进一步强化他们的作战风格，却不会让玩家受到传统角色扮演游戏中不同职业之间的区分限制。在命运系统的支持下，一位久经沙场的战士也能够学会如何像一位盗贼般地快速潜行或是像一位巫师般地释放法术，又或者将自己懂得的所有技艺融合起来。在玩家穿越阿玛拉大地的过程中，命运系统提供的新力量、额外的增益和更多的战斗方式选择都会带来巨大的帮助。

某些宿命选择会深深地影响到命运挂毯的走向，从而让玩家的宿命变得波荡起伏，在冒险中的某个关键时刻，这种影响将以令人意想不到的方式发生作用。



游荡者的宿命 Rogue Destinies

盗贼（Rogue）

与阿玛拉大地上的其他战士不一样，盗贼往往会选择从远处或背后对敌人发动偷袭。潜行，躲避与武器淬毒是盗贼最为精通的技能。

斥候（Scout）

在周详的战术和丰富的装备支持下，斥候的战斗方式安静，精确而优雅。使用伏击、背刺或远距离攻击来暗杀敌人是斥候的拿手好戏。

猎人（Hunter）

许多成功的游荡者都会把自己训练为一个懂得如何去进行危险狩猎的猎手，那便是猎人。除了精通潜行和远程攻击外，对于猎物身体构造的深刻了解也让猎人的攻击变得无比地致命。

游侠（Ranger）

喜爱独行的游侠钟情于黑暗，迅捷的攻击和无声的屠戮为他们带来了令人恐惧的名声。就算与大量的敌人交战，游侠仍然能够突然出手杀敌，然后消遁无踪，轻轻松松便能消灭成群的匪盗——阿玛拉大地上的传奇故事中总会出现类似的情节。

战士的宿命
Fighter Destinies

刺客(Assassin)

目如鹰隼，索敌如索命；步如蝴蝶，挪腾如信步；刃如碧玉，封喉断命数。刺客迅捷无声的步法和能从致命遭遇中安然脱险的身手为他们赢来了"杀戮技艺中的贵族"这种令人战栗的名号。

斗士(Brawler)

这种宿命让玩家在近战乱斗时拥有令人惊叹的表现。强大的物理攻击抵抗能力让玩家可以承受或格挡更为猛烈的攻击，而无需选择躲闪。

战士(Fighter)

这种宿命让玩家获得均衡的近战能力表现。长年的征战让费兰德大陆上的战士们都变得饶勇善战，他们身穿重甲来对抗敌人的攻击，然后用手中的利刃克敌制胜。

士兵(Soldier)

无论是精灵还是人类的军队中，久经沙场的士兵都是阿玛拉大地上近距离作战的专家。这种宿命可以让玩家对敌人使出极为残暴的攻击，甚至有可能让敌人陷入昏迷。

勇士(Warrior)

过人的生存能力让勇士敢于奋身与敌人拼死交战。在大多数战斗中，能够与勇士对敌人造成的伤害相提并论的，便只有勇士那无与伦比的防御技巧。

征服者(Conqueror)

作为一个征服者，玩家便是一个强大的存在，战场上最为敌人所恐惧的对象。就像传说中最伟大的战士，征服者只需要一击便可以摧毁任何挡在面前的敌人，而就算是最强大的敌人也几乎无法突破征服者的防守。

霸王(Warlord)

在阿玛拉的历史上只诞生过数位霸王，他们被当成是战争的原始化身般地尊敬和恐惧着。这种宿命能够让玩家在屠戮那些敢于与你对抗的喽啰时无视他们的一切攻击伤害。

法师的宿命
Mage Destinies

侍僧(Acolyte)

侍僧是神秘知识和元素力量的忠实信徒。一个侍僧往往也会因为掌握了神秘的力量而变得鲁莽，放弃思考和世俗的方式，只用最原始的魔法力量解决问题。

魔法学徒(Initiate)

魔法学徒那不受控制的强大法术是阿玛拉大地上最常见的危险来源。选择这种宿命将显著提升玩家的魔法威力，但巨大的魔力消耗让魔法学徒不得不谨慎地使用自己的法术资源，才能更为长久地保持战斗力。

先知(Seer)

对于神秘力量来源的丰富知识让先知可以获得充足的魔力补给，利用这些额外的魔力，先知强化了他们的法力效力，并且获得了使用闪现法术短距离瞬移的能力。

贤者(Sage)

贤者对于法术理解和操纵能力无人能及，这让他们的元素法术伤害力和效果远超出元素本身的力量范畴。贤者对于冰魔法的深刻认识让他们获得了制造出一片寒冰领域的能力。

巫师(Sorcerer)

选择这种宿命会让玩家成为阿玛拉大地上使用魔法技艺方面的精英。更多的超自然的攻击手段，更多的防守法术，强大的魔力恢复能力和更高的魔力上限让巫师变得所向披靡。除此以外，巫师还会获得寒冰闪现能力。

野法师的宿命
Mage-Rogue Destinies





魔盗(Disciple)

脆弱的防护能力让魔盗只能在与敌人保持安全的距离时方能发动致命的攻击。这种宿命会赋予玩家在武器上添加元素伤害并穿透敌人护甲的能力。

秘术师(Arcanist)



只要动一个念头便可以短距离传送，秘术师练习的是一种令人避之唯恐不及的诡秘魔法。选择这种宿命会让玩家获得更多发动致命一击的机会，尤其是在敌人正因为玩家的神出鬼没而惊恐不已时。

术士(Warlock)



术士精通于对那些用传送法术无法触及的远距离敌人发动不同种类的法术攻击。选择这种宿命会让玩家的魔力消耗暴增，但也可以让玩家的闪现能力带上毒药效果。

影法师(Spellcloak)



影法师使用的是能够在影子中来去自如的奇特法术，每一次影法师传送时都会引发一股带毒的烟雾。造型独特的轮刃是影法师用于杀伤敌人的主要武器。



轻战士的宿命
Fighter-Rogue Destini



决斗家(Duelist)

这种宿命赋予了玩远近皆通的战斗能力。频率地从不同角度向敌发动致命的攻击是决斗的最大杀招。

守望者(Warden)



守望者的远程攻击与近战攻击都获得了进一步加强，在瞄准敌人的弱点发动攻击时，守望者还会获得更多的致命一击机会。

复仇者(Avenger)



复仇者是阿玛拉大地上的恐惧来源之一，能够在任何距离对敌人发动无情而猛烈的攻势。对于处决敌手的热情与决心让复仇者的攻击往往可以绕过对方的护甲，直接对肉体造成伤害。

杀手(Slayer)



杀手是造成肉伤害方面知识的权威对于任何近身和远武器的用法也了然心。哪怕敌人只露一线空袭，也足以杀手立刻终结他们生命。

魔剑士的宿命
Fighter-Mage Destinies



守护者(Guardian)

这种宿命提供给玩家近战和施法的能力。守护者对伤害性法术有着天然的抗性，还能够利用本身的魔力来抵消一部分受到的伤害。

战斗法师(Battlemage)

战斗法师使用近战武器发动的每一次攻击都会附带上魔法效果。这种宿命让玩家对于物理和魔法攻击都有着良好的抵抗力，并能够将受到的攻击转化为用于反击的力量。



十字军(Crusader)

神秘的战争魔法让十字军拥有能够躲避敌人范围攻击的短距离传送能力。随着十字军掌握更多的法术知识，在制造和对抗物理与法术攻击时的表现也会不断加强。



楷模(Paragon)

楷模在战斗中会使用附着魔法力量的武器与敌人对战，天生能防护元素魔法伤害，还能够在受到魔法伤害时获得额外的魔力，一身重甲则让楷模在对抗物理伤害时拥有极大的优势。



多面手的宿命
Jack of All Trades Destinies



远行者(Wayfarer)

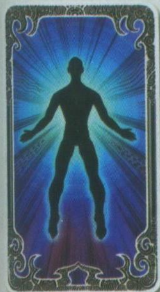
远行者仅仅在精灵军团的前锋部队中比较常见。远行者宿命提供给玩家最为全面的战斗适应能力，还有最为充分的探索能力，无论是在野外还是在城市中。



探索者(Seeker)

这种宿命让玩家成为了一个彻底的多面手，能够用任何方式来与敌人对战。无论是近战，远距离还是魔法，玩家都能够应付自如。

无命者的宿命
Fateless destiny



刚刚复活，玩家的命运还是一片空白，没有人知道你将去向何方又将去何从，一切的选择都掌握在玩家手中。

寻宝者(Prodigy)



寻宝者对于任何神兵利器、强大的魔法和坚不可摧的护甲都充满了兴趣，这让寻宝者注定要过一种充满着危险和非议的生活。不过这种生活也让寻宝者对任何攻击都有着天然的抗性，而且有更高的机会可以发动致命一击。



冒险者(Adventurer)

冒险者在任何类型的战斗和探险方面都有着极其丰富的经验，习惯在阴影中移动，释放魔法或挥动武器近战。常年在外探险的生活让冒险者拥有远超过一般阿玛拉大地上生灵的强壮体格。

博学者(Polymath)

巡游阿玛拉大地的丰富经验让博学者成为了一个终极的多面手，任何情况都不会让他陷入困境，而他那多元化的战斗风格也让他能够在和任何敌人交手时都立于不败之地。



二进制领域	SEGA	动作射击
PS3 バイナリードメイン		日版
2012年2月16日	对应人数未定	售价未定
无对应周边		

《二进制领域》是由开发了“《如龙》系列”的著名制作人名越稔洋所带领的如龙工作室所打造，游戏早在去年年末就已经公布，随着时间的推移，游戏公布的信息也越来越多，游戏的内容也有了基本的轮廓。虽然有不少人质疑这种由日本团队制作的动作射击游戏素质是否过关，但名越老大在谈到本作则显得自信十足，表示正因为日本几乎没有同类型的优秀作品，所以才要去成为这类型游戏的标杆，可见制作人对本作还是充满了信心。现在对游戏素质下定论还为之过早，在体验游戏之前，就跟随本文了解游戏的世界吧。

文 evilpig 美编 心の永恒

BINARY DOMAIN

信息集结
特企集结
动作集结
攻略集结

游戏背景判明！二分化的动荡世界

21世纪，由于全球变暖导致海平面上升，为了摆脱这种危机，世界各国都纷纷在远离海洋的高层构造体开始构建用于抵御全球变暖的“上层都市”。相对地，对于居住在沿海区域的“下层”人们，政府却采取不作为的舍弃政策，渐渐地，世界分化为“上层”与“下层”，这种两极化使社会动荡不安，治安也大幅恶化，同样地，本作的舞台日本也不例外。

另一方面，出于建设“上层都市”的需要，机器人产业迅猛发展，甚至超越了情报通信与汽车产业成为世界的产业命脉。大量生产的机器人开始渗透到社会的各个方面，各国之间的军事机器人竞赛也慢慢展开，甚至出现了“类人机器人”，这种机器人与普通人看上去别无二致，更能胜任潜入以及敌后骚扰工作，在这种技术流入恐怖分手中后，出现了大量无辜的受害者。

在民众的恐慌下，各国经商讨制定《新日瓦协议》，在协议中的第21条明令禁止在外貌类人并且具有思维能力的机器人的开发，以规世界的新伦理。2039年，技术大国著称的日本顶尖机器人开发公司天田由于在机器人专利纠上败给了盗窃了天田核心技术的美国的贝尔公司，贝尔肯也从此此雄据95%的机器人市场额，此后天田的创始人天田洋二渐渐淡出了公视野。直到2080年，有消息指天田涉嫌违反《日内瓦协议》第21条，为了查明事情的原委，际机器人技术机构“IRTA”派出了主角们所在小队“最后的船员”秘密潜入日本调查……



天田

由机器人设计天才天田洋二所创开发了第一代初期型机器人，一直是人产业的领军企业，在2039年与贝公司间的机器人专利纠纷中败诉后，天田洋二就逐渐淡出人们的视野。

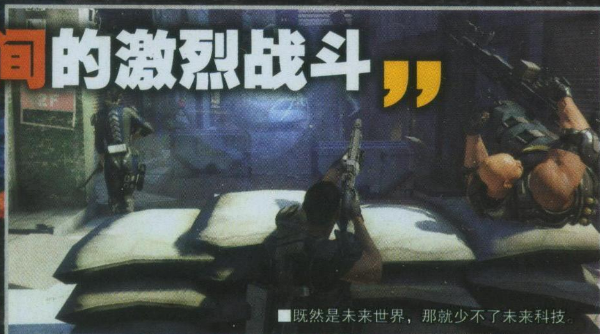
贝尔肯

占有世界市场95%的机器人制造公司，由CEO亚历山大·贝尔肯及其一族所掌管，在政治经济领域都拥有绝大的影响力，其经营方针不仅针对自身企业，而是要符合全美国的利益。



"人与机器间的激烈战斗"

由于是近未来的战斗，游戏的武器设定还是比较靠近现实，但也有像镭射武器等较为科幻的武器存在，而敌人由于是机器人，所以战斗中会显得"智能"不少，这也是制作人所标榜本作具有的"高AI"。


■既然是未来世界，那就少不了未来科技





■当信赖度高时NPC会主动提出掩护请求，但信赖度低时这个场景则不会出现。

"与NPC间的"羁绊"！信赖度与Ripple Link系统"

信赖度

要了解Ripple Link就必须先了解"信赖度"的设定，信赖度是根据玩家的行动而动态改变的，根据下述的Ripple Link系统选择不同，友方NPC对玩家的信赖度会实时发生变化，而在战斗中误伤队友也会即时让信赖度下降。根据信赖度的高低会影响NPC在游戏中的表现，甚至在危难关头背叛玩家也并非不可能。本作采用多结局的设定，各角色的信赖度不同会衍生出不同的结局，也提高了游戏重复游玩的价值。

Ripple Link系统

Ripple Link系统是指在游戏过程中NPC对玩家以问答的形式进行的对话选项，根据不同的对话选择会影响与同伴间的信赖度，而上文已经提到信赖度又会影响流程行进方式与剧情走向，就这样，在信赖度与Ripple Link系统相互作用，直接影响游戏的开展方向，而游戏中又存在大量的Ripple Link分支，这为游戏的走向提供无限的可能。


■游戏中有大量这样的Ripple Link选项

■根据不同的Ripple Link选择可能会导致不同队友间的友好度升降

以语音指挥队友！？

Ripple Link系统，本身命名就以Lip（嘴唇）与Ripple（波纹）结合，意为通过嘴唇上的波动来影响游戏的走向，而为什么会这样命名呢？原来在游戏中出现Ripple Link选项时，玩家可以通过麦克风用语音指示队友进行动作（当然，没有中文……），但这种语音也仅限于Ripple Link选择，而语音的指示操作与按键操作并没有任何区别，惟一的好处是增加玩家的代入感，但国内玩家很有可能因语言障碍而不能尽情体验这一功能，算是一个不小的遗憾。

IRTA与"最后的船员"



IRTA全称为国际机器人技术机构，它是2040年成立的归属《新日内瓦协议》同盟国的国际机关，其职能为调查各国遵守《新日内瓦协议》中禁止开发类人机器人的情况。

"最后的船员"是IRTA中的极秘侦察部队，超过100名的成员都是从全世界各地挑选的特殊部队或谍报机关出身的精英，他们都活跃于世界各地展开侦察活动。

主要登场人物

丹·马歇尔

■年龄：33岁
■国籍：美国
■CV：山寺宏一

自小与母亲相依为命，为了摆脱贫困生活在18岁时加入了美国陆战队。丹是一个在逆境中也能处之泰然的人，凭借这份天资在部队中崭露头角，并得到了"生还者"（サバイバー）的称号。受到IRTA的邀请成为最后的船员中的一员，在多次的潜入行动中为人所熟知，而生还者的称号也在IRTA中流传开来。目前加入最后的船员4年，军阶一等军曹。

罗伊·波登

■年龄：36岁
■国籍：美国
■CV：岩崎征实

自小跟随在工厂工作的父亲长大，在学校读书时由于爱好足球而进入高中，凭借强健的体魄在高中毕业后加入美国海军陆战队。在军队内虽然是个严肃的人，但对动物与小朋友却出乎意料地和蔼，也这因这种性格受到同性的欢迎，但却几乎没有异性缘。与丹同样任职4年，军阶同为一等军曹。

李菲

■年龄：26岁
■国籍：中国
■CV：久川绫

性格沉稳，拥有优秀的判断力与执行能力，因在军方表现出色而被IRATA招募，目前于最后的船员的资历半年，军阶为中尉。

查尔斯·格莱葛瑞

■年龄：40岁
■国籍：英国

英国士官学校出身，曾在英国情报部门任职，10年间在亚洲各地进行各种秘密行动，在35岁时的某次行动中受伤退出英国情报科。在原情报部门同僚雷彻尔的邀请下加入IRTA。责任感十分强的查尔斯与丹经常会出现意见分歧，目前加入最后的船员已有4个年头。

雷彻尔·汤森

■年龄：28岁
■国籍：英国

与查尔斯同样曾任英国情报部门特工，曾作为田径选手的她留下了不少优秀的成绩，显现出非同一般的身体条件与行动力。也正因如此被最后的船员相中。雷彻尔对于炸药以及重火器深有研究，而且具有男子气概的作风更是超越了前辈查尔斯，但偶尔雷彻尔也会显现出起没有耐性的一面。目前在最后的船员任职4年。

龙之信条	Capcom	动作
Dragon's Dogma		日版
预定2012年3月27日	游戏人数未定	售价未定
无对应周边		对应玩家年龄：未定

这款包含着众多西方奇幻元素的作品一经发布就受到玩家的广泛关注，凶猛的火龙、高傲的狮鹫、邪恶的三头蛇，这些在西方奇幻小说中频频出现的怪物将在游戏中登场。游戏不仅融入了Capcom旗下大受欢迎的"《怪物猎人》系列"的种种要素，还参考了名作《旺达与巨像》中的攀爬要素，玩家可以跳到怪物身上展开近距离的诛死搏斗，魄力十足。

DRAGON'S DOGMA

与命运斗争的人们

渔村卡萨迪斯

主人公居住的小渔村，村民朴实善良，平时依靠打渔维持生计。卡萨迪斯同时也是主人公和红龙第一次相遇的地方，在拥有绝对力量的红龙面前，这个小村被瞬间摧毁，而本作的故事也由此拉开序幕……

■火龙的魔爪向主人公的胸口袭来，成为"觉者"的主人公命运又将何去何从？

主人公

家乡遭到红龙袭击的青年，自己也在那场灾难中因失去心脏而成为命中注定要屠杀巨龙的"觉者"，从此踏上漫长而艰辛的复仇之路。在这条道路的终点，他又将如何对付那条与自己有着深仇血恨的红色巨龙呢？

吉娜

渔村卡萨迪斯的居民，是和主人公从小一起长大的青梅竹马，对主人公的事情十分关心。

阿塔洛

卡萨迪斯的村长，虽已年老体迈但依然神采奕奕不输给年轻人。对主人公和吉娜来说阿塔洛就相当于父亲一样的存在。

艾莉诺亚

埃德曼的第三任王妃，性格温和，气度不凡。但对格朗·索伦城内严肃且一成不变的生活非常不习惯。

埃德曼

格朗·索伦城的领主，是打倒巨龙让世界再度恢复和平的英雄。为了防止巨龙再次来袭，他建立了要塞，并训练军队随时做好对抗巨龙的准备。

格朗·索伦城



由杀死巨龙的英雄埃德曼建立的城镇，主人公为了寻求打倒巨龙的方法而来到这里。而主人公在这里也被国王赐予了重要使命。

丰富的职业

虽然本作的初始职业只有三种，但这些职业都拥有各自的上级职业。除此之外，三种基础职业通过不同的组合还能衍生出全新的混合职业。



战士

使用剑与盾战斗的近战型职业，覆盖全身的重甲起到良好的保护作用，是接近战的专家。除了武器外，经过高强度锻炼的身体同样是他的一大法宝。



勇者

战士的上级职业，进一步强化了攻击力，擅长近距离战斗。依靠优秀的防御力担任队伍中的前锋，是战斗中不可或缺的伙伴。



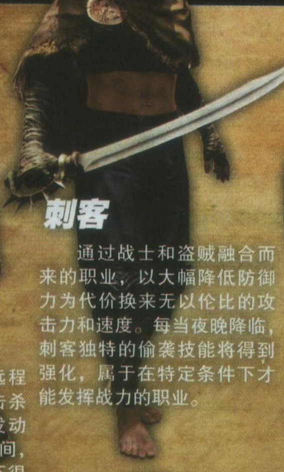
盗贼

拥有矫健身手的职业，虽然能用腰间的短刀在近距离和敌人搏斗，但安全性欠佳。擅长使用弓箭在远距离狙击敌人，一旦被大型怪物追击容易陷入被动的一面，需要频繁地改变自身站位。



法师

能使用神秘力量的远程职业，虽然魔法具有一击杀死敌人的超高伤害，但发动魔法需要一定的咏唱时间，在没有队友配合的情况下很难发挥全部实力。



刺客

通过战士和盗贼融合而来的职业，以大幅降低防御力为代价换来无以伦比的攻击力和速度。每当夜晚降临，刺客独特的偷袭技能将得到强化，属于在特定条件下才能发挥战力的职业。





巫师

法师的上级职业，能使用丰富的魔法战斗。虽然单发魔法的威力进一步加强，但咏唱时间也随之增加，如果旁边有一个吸引敌人仇恨的对手，那么巫师将发挥出恐怖的实力。





魔射手

通过盗贼和法师融合而来，能自由操控魔力的职业。可以将魔法附加在弓箭上产生不同的攻击效果，拥有丰富多彩的攻击手段，可根据当前的局势灵活变更战术。



秘法骑士

通过战士和法师融合而来的职业，不仅能给队友提供有利的支援，还擅长使用火、冰、雷三系的魔法，是战场上的多面手。



游侠

盗贼的上级职业，在其基础上进一步加强弓箭的使用能力，由于装备减轻的关系，游侠拥有更加矫健的身手，可以随心所欲地改变站位。

战斗要素披露！

凶狠的巨龙、高傲的狮鹫、邪恶的三头蛇，玩家在游戏中面对的敌人往往是比人类大出数倍的怪物，和它们硬碰硬只能落得死无全尸的下场，战斗中玩家要充分利用周围的地形，采取分别攻击敌人弱点部位的方式渐渐消耗怪物的体力，只有这样才能赢得最终的胜利。



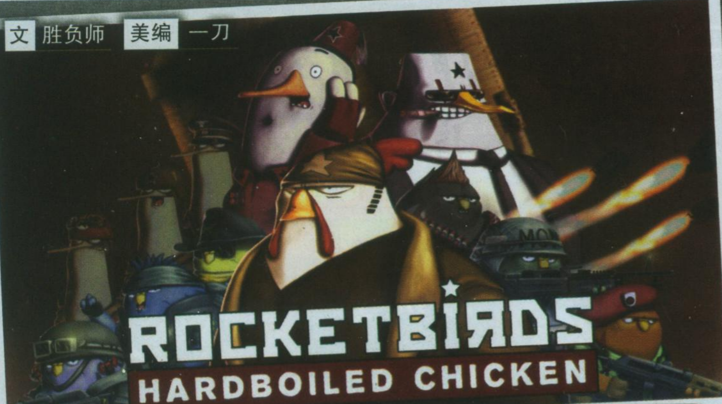
◀趁狮鹫虚弱的时候跳上它的头部，发动最后的攻击结束它的性命。



►使用集合石即可召集同伴一起冒险。

成为“觉者”后，主人公的身分变得相当特殊，在冒险过程中主人公能够使用路上的“集合石”召集同伴，主人公一共可以召集三名同伴组成四人小队共抗强敌，当同伴倒地后队友还能对其进行救援，使战斗难度大幅下降。不过从 TGS 的试玩版来看本作的 AI 似乎并不聪明，希望在正式版中能够有所改善。

文 胜负师 美编 一刀



火箭鸟 铁汉雄鸡	SCE	动作射击
PS3 Rocketbirds:Hardboiled Chicken		港版
2011年10月18日	1~2人	95港币
无对应周边		对应玩家年龄:12岁以上

奖杯总数	51	铜杯	17	银杯	6	金杯	6	白金	1

《火箭鸟 铁汉雄鸡》是PSN近期力推的一款佳作,由新加坡华人开发,字幕和系统语言包括简体中文。无论是画面还是音乐,本作都有着独特的艺术风格,虽说是款动作射击游戏,但解谜的占据了相当的比重,游戏的趣味性主要也在于此。本作是又一款带有白金奖杯的PSN游戏,而且白金比较好拿,是标准的奖杯神作,只是过程中需要注意的地方有不少,推荐玩家先看一下攻略中的要点再开始游戏。

●白金路线

1. 单人故事模式通关。游戏没有难度选择,正常通关过程中可尽量收集,但依经验来看一定会有遗漏,在通关之前千万不要用选关的方式去补收集,因为这样一来,※所有的累计型数据都会清零,这也就是为什么用选关的方法无法取得数量累计型奖杯以及控制所有种类的企鹅的奖杯了。

2. 完成全收集。未能完成的收集在通关后用选关的方式补完。

3. 双人合作模式通关。合作模式不能在线联机,只能找朋友家人一起打,或单人双手柄搞定。

4. 扫尾工作。本作的特殊条件型奖杯很多,如有遗漏,可有针对性地选关完成。

白金难度	3/10
白金所需时间	7~10小时
在线奖杯	0
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	有※
硬件需要	两个手柄

白金奖杯 白金

取得条件:获得除此之外的所有奖杯

任务完成 金杯

取得条件:打倒噗子基,解放信天翁城市

奖杯说明:即单人故事模式通关。本作无难度选择,流程共15关,一周目四小时左右可完成。

半打军人 金杯

取得条件:完成二人共玩模式

奖杯说明:本作的二人合作模式关卡与单人模式类似,但没有空战和飞艇上的关卡。合作关卡共10关,没有收集和控制敌人的设定,解谜靠双人配合。双人游戏时使用的不是铁汉雄鸡,而是在6人小队里选两个成员,武器是固定的不能换,所以当然是选火力最强的Keets,另一个推荐选冲锋枪专家Hawk。双人模式很简单,大概一个多小时就能打穿,但由于本作不能联机合作,只有一个人的话就只能自己控制两个手柄了。好在难度不是太大,就是费点事儿。几场封闭式的激战一人站一边交叉射击即可,注意补充弹药。

铁汉海豹 铜杯

取得条件:杀死100只企鹅或复制鸡

铁汉杀人鲸 金杯

取得条件:杀死300只企鹅或复制鸡

奖杯说明:杀人数必须在同一周目中累积,选关的话数字会清零。其实这个奖杯并不需要刻意去刷,就算在单人模式中没有取得,也完全可以在二人共玩模式中拿到。合作模式虽然关卡少,但通一遍的杀人数一般都大于300,是不是有点意外呢?

不满的工人 铜杯

取得条件:找到3块标牌

反叛的劳工 银杯

取得条件:找到20块标牌

革命斗士 金杯

取得条件:找到45块标牌

奖杯说明:标牌是本作惟一的收集要素,15关每关3个,详见后文"标牌收集指南"。

飞行教练 铜杯

取得条件:持续10秒玩弄一个敌人

奖杯说明:对任意一个敌人进行连续射击,打死了也继续开枪,让尸体在空中停留10秒以上,非常简单。

自得其乐 铜杯

取得条件:让一只真升机企鹅被自己的导弹杀死

奖杯说明:在空中战时会出现白色的直升机企鹅,它们发射的跟踪导弹威力很大,但只要加速,导弹是追不上铁汉雄鸡的。在躲导弹的过程中先把直升机打冒烟,然后引导弹击中直升机即可。

自作自受 银杯

取得条件:用企鹅自己的导弹杀死6只直升机上的企鹅

奖杯说明:数量是累计的,所以不要以选关的方式去拿,只要注意多引诱导弹攻击直升机企鹅,6只是没有问题的。

氢气逃脱 银杯

取得条件:计时器上留下最少40秒的时间逃离大飞艇

奖杯说明:这里指的是第8章里第二个飞艇。要在计时器还剩40秒以上逃离就需要玩家没有太多失误,在完成收集后再挑战为好。这里推荐使用霰弹枪,近距离秒杀敌人,远距离可以把敌人打到下一层,减少敌人对自己的影响。时间不够可以选择从上一个检查点重新尝试,多试几次,掌握敌人出现位置后就简单了。

门卫 铜杯

取得条件:杀死30只刚出门的企鹅

奖杯说明:会无限出企鹅的地方都能刷。

迷魂虫狂热 铜杯

取得条件:为30个敌人植入迷魂虫

奖杯说明:流程中有必须要给敌人植入迷魂虫的地方,如果担心数量不够,可以在无限出兵的地方刷,被控制的敌人立即自杀即可。

高级叛变 铜杯

取得条件:在第六章中为黑星上的企鹅植入迷魂虫(单人游戏)

奖杯说明:目标企鹅处于漆黑的了望塔上,不是一开始的那几个了望塔。对其植入迷魂虫即可。

叛徒 铜杯

取得条件:植入迷魂虫时杀死20个敌人

奖杯说明:控制敌人时杀敌,可自然累积,不需要刻意去刷。

迷魂鸟 金杯

取得条件:为每一个等级的企鹅至少一只植入迷魂虫,包括噗子基

奖杯说明:游戏中最令人迷惑的奖杯,必须同一周目内完成,不能用选关的方法来补。全部等级的企鹅有7种,普通士兵、精英士兵、红衣士兵、火箭筒兵、防暴盾兵、精英盾兵和噗子基,克隆鸡不包括在其中。有五种企鹅在流程中一定会控制到,可能遗漏的有飞艇上的红衣士兵,还有就是黑衣精英盾牌兵,这种士兵整个流程中只有一只,在第十二章的结尾处会从电梯上下来,在它身后放出迷魂虫即可。千万不要将它杀死,不然只能重打一遍了。

害怕刺击 金杯

取得条件:用匕首杀死布鲁诺

奖杯说明:匕首需要收集全部45个标牌后才会解锁,必须在完成全收集后选关再打一次BOSS。匕首可刺透布鲁诺的防护罩,所以非常简单。顺便说一句,第一次打布鲁诺时,利用切换屏幕的方法可以轻松躲过BOSS的攻击。

一石双鸟 铜杯

取得条件:用一颗手榴弹杀死2个敌人

太多太快了 银杯

取得条件:用一颗手榴弹杀死3个敌人

奖杯说明:在第十章和第十三章的大规模杂兵战中比较容易实现,敌人数量多位置集中,接下来要做的就只是碰碰运气了。

大炮王 铜杯

取得条件:用火箭筒杀死6个敌人

奖杯说明:在第八章的小飞艇中必须控制火箭筒兵,此时左侧刚好有六个杂兵,你懂的。



友好过渡
铜杯

取得条件：在同一章中背着合作玩家前进 500 米而不死

奖杯说明：这是合作模式的奖杯。原本以为是要连续背着不掉下来，后来发现距离是累计的，那就太简单了。在第一关清光杂兵后不要过关，背着同伴来回跑就行了。单人可双手柄搞定。



什么原因？
铜杯

取得条件：发射碉堡里的火箭

奖杯说明：第一章用 IC 卡开门后进入基地，下面明显位置有一按钮，按一下即可。



个人空间
铜杯

取得条件：打或踢 100 次

奖杯说明：打或踢可以集中刷。最简单的方法是在第十章无限出兵的门处控制一个盾兵，上前攻击，三棍子可以打死一个敌人，100 下杀 30 来个就达成了。



命中要害
银杯

取得条件：杀死 10 个敌人，一击杀死一个

奖杯说明：单机早期可以用霰弹枪近距离杀杂兵来实现，合作模式选重火力专家 Keets，一枪一个不在话下。



镭射援助
铜杯

取得条件：将敌人撞入镭射门，杀死他

奖杯说明：单人第六章后段有个镭射门，用迷魂虫控制杂兵撞上去即可。双人第一章最后的镭射门前刚好站着个敌人，开枪把它打过去就行了。



强迫症患者
铜杯

取得条件：在第十一章末尾堆起全部的三只箱子（单人游戏）

奖杯说明：第十一章第三个标牌需要至少堆两个箱子才能拿到，多堆一个并不麻烦。



汉堡飞艇
铜杯

取得条件：杀死第三章中部署在飞艇上的所有企鹅（单人游戏）



顽皮飞艇
铜杯

取得条件：杀死第八章中部署在小飞艇上的所有企鹅（单人游戏）



胖子飞艇
银杯

取得条件：杀死第八章中部署在大飞艇上的所有企鹅（单人游戏）

奖杯说明：飞艇上的敌人数量是固定的，主要是最后逃离时注意别太快跳入出口，先确认是否把敌人杀光了。



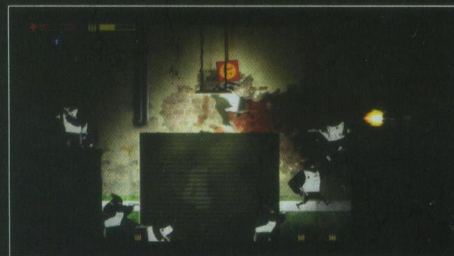
●标牌收集图文指南

本作的标牌收集非常有特色！首先，每关有三个标牌，必须按顺序收集，也就是说第一个取得后第二个才会出现，为了收集经常要走回头路；其次，接触到标牌就算收集到了，把敌兵打过去接触到也算；为了标牌的取得，有些地方的敌兵不能杀死，请一定注意以下文字说明。就算有攻略对照，一周目还是有遗漏的可能，建议通关后再来补，不要在未通关前选关补收集，因为会影响数量累积型的奖杯。取得每关第三个标牌后可直接退到标题画面，不需要过关。

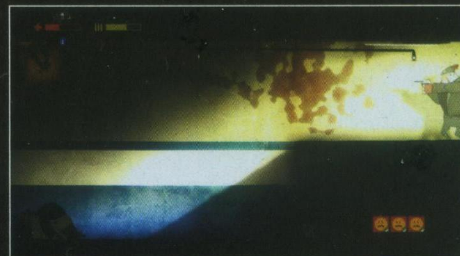

▲01-1 由靠近终点的通风管进入便可找到


▲01-2 把箱子推到左侧上去，回到第一章起点处


▲01-3 把箱子推回到箱子最初的位置，拿来垫脚

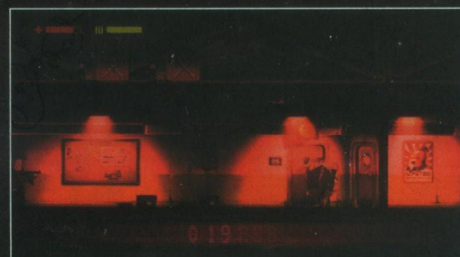

▲02-1 前进的过程中可以看到，要点是一路上的克隆鸡都不杀，由右侧把敌人向左打，让敌人接触到标牌


▲02-2 回到第二章起点就能拿到


▲02-3 往前走一点就能看到，这一带只有两只克隆鸡，要把一只用钩拳打到上方平台，再把它向左打过去接触标牌，有一定难度


▲03-1 进入飞艇后，在二层最右上方的阴暗处


▲03-2 回到飞艇外面，在最右边


▲03-3 飞艇自爆前先不要从出口跳下，往右再走一个画面

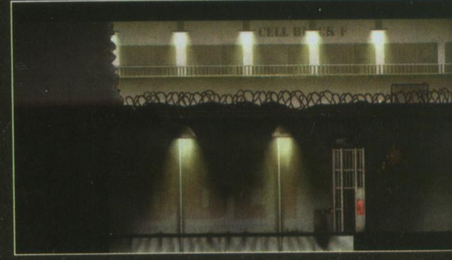

▲04-1 克隆鸡57号培养罐的上方


▲04-2 回到第四章的起点处


▲04-3 山崖对面小房间内，但这里敌人之前已杀就拿不到了


▲05-1 有绿色IC卡的房间里，利用电梯升降时跳过去拿

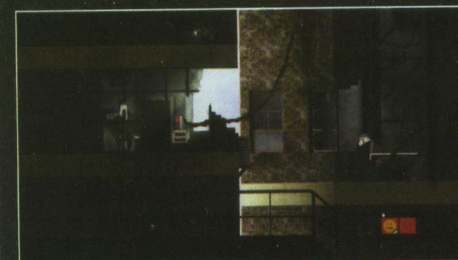

▲05-2 关卡开始阶段拿箱子的地方


▲05-3 横向轨道车移动至标牌处时落下去取得

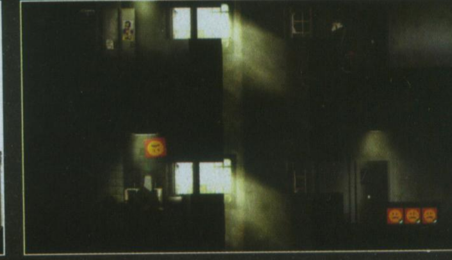

▲06-1 取得红色IC卡的黑暗场景最右侧


▲06-2 本关第一个了望塔的左边

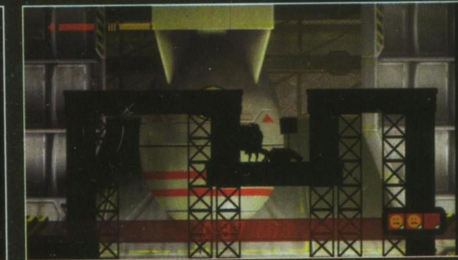

▲06-3 把一只叽叽歪歪的企鹅向左打，直到碰到标牌

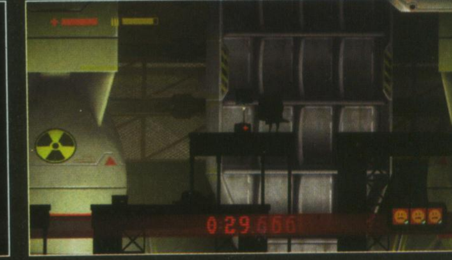

▲07-1 本关终盘时控制杂兵拿到，但是千万不要开动升降机，直接自杀就好，以免后两个标牌拿不到


▲07-2 回到下层，控制一楼出没的杂兵，一直往右走就能看到


▲07-3 由上层投出迷魂虫控制厕所里的杂兵，如果之前将其杀死了就拿不到的，请特别留意！


▲08-1 进入大飞艇（第二个飞艇）后一直向右走，右上方阴暗处

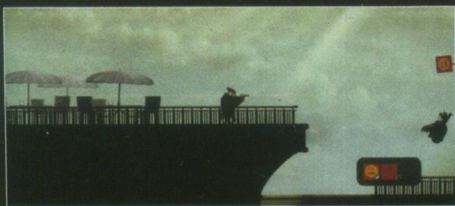

▲08-2 逃离飞艇时靠近出口处


▲08-3 取得第二个标牌后往回走，不用管倒计时，以取得标牌优先


▲09-1 噗子基雕像的左上方


▲09-2 有噗子基投影的房间


▲09-3 由噗子基雕像房间的二层向右移动，上方阴暗处


▲10-1 把起重机上的一只企鹅用钩拳打起，再用手机打飞到对面楼上，注意不能打死，向右一个画面后，把这个企鹅打向远端的标牌。这是全部收集中难度最高的一个，一旦失败就要从这一关的开头重打，机会只有一次！

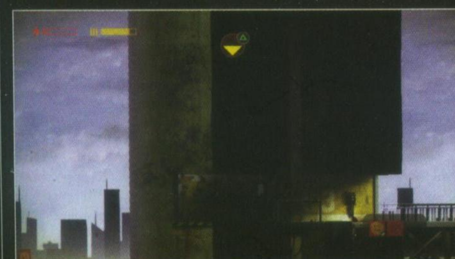

▲10-2 回到起点，在上方的阳台上


▲10-3 由取得第一个标牌的位置慢慢往左移动，落下后在一个小平台上直接取得，错过了在战斗后还可以返回


▲11-1 由通风管道出来时可以看到上方露出半个标牌


▲11-2 返回地铁站的通风管道口


▲11-3 在关卡的最后，将三个箱子堆起来用电梯送上去

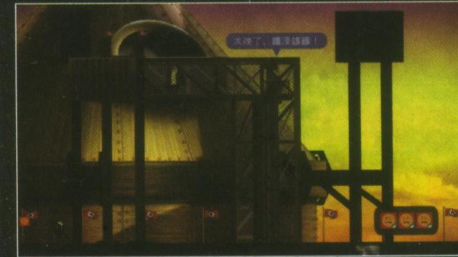

▲12-1 控制企鹅降下升降机前有一杂兵，把它一直向左打


▲12-2 回到起点，将上层杂兵往左打，但一开始不能把它杀死


▲12-3 第二个机关炮台的后面，等炮台降下后冲过去拿


▲13-1 同伴打开铁门的剧情发生后，走到右下角的阴暗处


▲13-2 返回上一个场景，在左侧出现

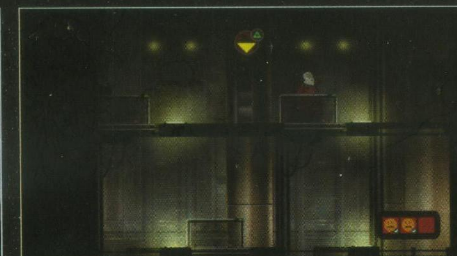

▲13-3 巨大火箭发射架的左下角


▲14-1 降落到火箭上之后一直走到右边尽头


▲14-2 取得第一个标牌后一直走到左侧尽头


▲14-3 进入火箭后在左侧阴暗处


▲15-1 BOSS战后控制监控室里的企鹅取得


▲15-2 乘电梯到最上层，跳起接触左上方阴暗处


▲15-3 噗子基走出舱门时控制它向上飘接触上方阴暗处



文 胜负师 美编 一刀

铁拳 混合版	NBGI	格斗
PS3 TEKKEN HYBRID		港版
2011年11月22日	1~2人	258港币
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

《铁拳 混合版》以“看电影，玩游戏”为卖点，在一张蓝光中包含了3D CG电影《铁拳 血之复仇》、《铁拳TT2 序章版》、《铁拳TT 高清版》三个内容，而售价只是200出头，可谓超值。对于奖杯迷来说，电影可能不是我们所关注的重点，这一张碟里包含了一个白金和一个PSN游戏的奖杯量，而且难度要非常低，有《铁拳》基础的玩家，拿下全部奖杯外加看完CG电影也花不了一天。至于铁拳迷也有机会重温经典，还等什么，快拿起电话订购吧！

《铁拳TT2序章版》奖杯心得

奖杯总数	12	铜杯	7	银杯	4	金杯	1	白金	0

白金难度	2/10
白金所需时间	2~3小时
在线奖杯	0
最少通关次数	20
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	两个手柄

●奖杯路线

本作因为只能算是一个试玩版，所以可使用角色只有和CG电影关系密切的4个角色，游戏模式也很少，不过这也令奖杯异常好拿。有《铁拳》基础的玩家两小时之内搞定100%应该也不是难事。100%奖杯路线很简单：先把游戏难度设定为最低，对战局数设成一局，手柄适当设定快捷键，比如LP+RP+TAG最好设上；接下来就不停地打街机模式，直到获得本作惟一的金杯，过程中能拿的奖杯尽量顺带解决；2P手柄乱入进行10次对战，如果之前的奖杯有遗漏，那么在对战过程中补完即可。




See you in the movie. 金杯

取得条件：看过所有的结局图片

奖杯说明：不停打街机模式，总共要通关20次才能看到全部结局图片，结局图片的出现顺序基本固定，最后出现的图片为恶魔仁，这个过程内不会有重复出现的图片。快速通关法是选最低难度、一局定胜负，开场用女机器人阿莉莎的RK把对手踢倒，之后连续使用火箭飞拳（防御不能技，44LP+RP），对手一起身就挨打，一局用不了十秒，四局通关一次。




I'm unbeatable! 银杯

取得条件：无伤赢一局

奖杯说明：刷结局图片时可自然取得，如果依然搞不定，开对战让2P站着给你打，同样有效。




I'll smash you to pieces! 银杯

取得条件：完成5次TAG突袭

奖杯说明：在可以把对手打出崩地效果的招式同时按TAG键，就可以使出TAG突袭，队友会冲出来，与玩家目前控制的角色交替完成一次组合攻击。对角色性能不熟悉的玩家可以直接使用LP+RP+TAG三键同按的方式来发动TAG突袭，命中后随便打两下就行。可以设快捷键。




Stay down! 铜杯

取得条件：完成10次换人连续技

奖杯说明：换人连技的特点是可以把对手可回复部分的体力（红色部分）直接打掉。一般来说，使用方法是在浮空起始技命中对手同时按TAG键换出队友，然后进行追打，比较简单的方法是用恶魔仁或恶魔一八的侧移（轻按8或2方向）后RP，可以一下把对手打得非常高，有足够的时间进行换人打击。




Are you even trying? 银杯

取得条件：拆解5次双人投技

奖杯说明：拆投的原则是LP+LK的投技用LP来拆，RP+RK的投技用RP来拆，LP+RP的指令投用LP+RP来拆。电脑对手偶尔会使用双人投技，在刷结局图片过程中拆解5次有点麻烦，开双打拆5次也就十秒钟的事儿。共通的双人投技为RP+TAG，全是按RP拆解。晓雨和阿莉莎的特殊双人投为晓雨6RP+LK之后迅速按TAG键。两个恶魔的特殊双人投为66LP+RP后TAG，就会使出经典的双人头锤攻击，拆解要按LP+RP。




(Best friends forever!) 铜杯

取得条件：使用凌晓雨和阿莉莎的组合完成一次街机模式




That was quite a fall. 铜杯

取得条件：使用凌晓雨并完成5次Storming Flower的Counter状态

奖杯说明：英文招式名还真是麻烦，Storming Flower其实就是1LP的单推掌，Counter命中时对手会被打得满地滚，之后不按键的话晓雨还会做出一个俏皮的向前张望的动作。在街机模式里一直用这一招，很快就能达成5次。




Please accept my feelings. 铜杯

取得条件：使用阿莉莎并完成5次头部炸弹攻击

奖杯说明：头部炸弹是一招雷人的投技，阿莉莎会把自己的脑袋放到对手手里并引发爆炸，之后脑袋又会长出新的。出招方法是9LP+RP，在街机模式中积极使用即可。




Meet your maker! 铜杯

取得条件：使用恶魔仁或一八并完成5次光束攻击

奖杯说明：光束必须命中对手才算。这个奖杯可以和5次TAG突袭一起完成。先LP+RP+TAG发动TAG突袭，当恶魔仁或一八跳出后立即输入8LP+RP向斜上方发射激光，用上5次，两个奖杯可以一起解锁。




I always like a good fight. 铜杯

取得条件：与人类对手对战十次

奖杯说明：本作没有对战模式，要在街机模式中用2P手柄按START键加入，同样可以只设一局来节省时间。




That was a nice combo. 铜杯

取得条件：完成10次双人投技

奖杯说明：双人投技的使用方法刚才已经说过了，在街机或对战中多用用就行了。




Just like in the movies! 铜杯

取得条件：制造一次场地破坏

奖杯说明：在教堂和荒野场地中，由特定位置用能诱发撞墙的招式把对手打向墙壁，墙壁就会被打破，对手会掉到下面一层的场地中，这样便可满足解锁条件。



《铁拳 TT 高清版》奖杯心得

奖杯总数	36	铜杯	20	银杯	10	金杯	5	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	4～5小时
在线奖杯	0
最少通关次数	4
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	两个手柄

●白金路线

《铁拳 TT 高清版》的奖杯构成分成几块,每个模式都有与之对应的奖杯,我们可以照着奖杯条件,一个模式一个模式去解决,这也是奖杯路线中的需要首先去完成的步骤,部分模式对难度设置有要求,记得调整好,局数设成一局即可。

第二大块是和游戏系统相关的,都是完成一定次数的某种操作,这部分很简单,几乎全都可以在对战模式开双手柄或是在练习模式里解决。

第三部分是和角色相关的,是用特定的角色使出特定的招式,可以在拿前面奖杯的过程中顺便拿一下,如果漏了,一样是在对战或练习模式里拿。

最后是一个彩蛋型的奖杯,20 局无伤胜利如果没有完成,也可在最后阶段累积。

对《铁拳 TT》有了解的玩家可只花三四个小时便拿下白金,就算没有《铁拳》基础,多花一个小时去适应应该也问题不大。稍微麻烦一点的地方是只看奖杯条件,对系统不了解的话,有可能无法知道具体要求的是什么。不要紧,只要看了以下指导,一切都能迎刃而解。



King of Iron Fist 白金

取得条件: 获得除此之外的所有奖杯

STRIKE! 铜杯

取得条件: 在铁拳保龄球模式中打出一个全中

No Need for Help 铜杯

取得条件: 使用一八(Kazuya)和恶魔(Devil)组队并进行换人

奖杯说明: 一八和恶魔是同一个人,所以换人的效果是直接变身。

Tournament Champ 铜杯

取得条件: 以 NORMAL 或更高难度打通街机模式

奖杯说明: 还有一个最高难度打通街机模式,详见“Eternal Champion”。

Doctor B! 铜杯

取得条件: 在铁拳保龄保模式中击倒一个观众

奖杯说明: 故意瞄准观众把球用力投出,出现 K.O. 字样就说明成功了。

Counter Master 铜杯

取得条件: 完成 25 个返技

奖杯说明: 拥有返技的角色很多,比如保罗、尼娜、安娜等等。使用方法是 4LP+LK 或 4RP+RK,可以返上段或中段的拳脚攻击,但不能返肘、膝类的打击技或投技。双手柄在练习模式里刷是最快的解决方案。

Team Player 铜杯

取得条件: 在组队战模式中打败 5 队对手

奖杯说明: 组队战最多可以选 8 人组队,但一个人也可以算一队,这样打五队可就超快了。

Staying Power 铜杯

取得条件: 在生存模式打倒 10 个对手

奖杯说明: 生存模式前几场的 AI 很弱,可以随便打。后几场难度会上升不少,如果之前没怎么打过《铁拳》,那就要找一些打电脑专用的方法把电脑赖死。《铁拳 TT》里打电脑的神技很多,这里举几个例子。

严龙用 4LP+RP 把对手顶翻,上前一小步输入防御不能技 4LP+RP,电脑有很大几率中招,但后期对手会侧移或把你打断,所以还需要其他角色配合;保罗的崩拳(236RP)威力大,打飞了还能冲过去撞,或是在安全距离停一下,等对手起身出招时再崩拳打飞,如此反复,但后期命中率可能没那么高;风间仁的罗刹门(46RP LP 3RP)再接一次罗刹门,打点高的话还能追加一个 3RK RK,一套可打下七成体力,只是后期电脑比较会防,不易命中;白头山的 9LK RK LK,对手防御时会出现硬直,此时输入 2LK LK ☆ LK,电脑很容易被打成 COUNTER 状态中招浮空,之后输入 LK LK LK RK,或 TAG 出保罗出一记崩拳,虽然是比较简单的连续技,但也一样爆血;还有一种是斗神(OGRE)的 66RP,有两段判定,第二段防御不能,之后可以接 2RK RK,然后稍停一下,再出 66RP,对手受身起来会再次中招,反复这一套路即可;许多角色 LP RP 点两拳,立即出指令投,电脑有时会蹲着躲一下,但极少拆投,也是可以利用的战术。多试几次,总能用赖招赖过十个电脑对手的。

Land Speed Record 铜杯

取得条件: 9 分钟内完成时间挑战模式

奖杯说明: 我们的目标是 6 分钟内完成,详见“OOHRAAAH”。

Escape Artist 铜杯

取得条件: 完成 5 次拆投

奖杯说明: 拆投原则是 LP 拆左投,RP 拆右投,LP+RP 拆双拳投,左侧面投技用 LP 拆,右侧面投技用 RP 拆,背面投技不能拆。对战或练习模式里解决吧。

Safe! 铜杯

取得条件: 完成 10 次 Sliding Dashes

奖杯说明: 所谓 Sliding Dashes 指的是滑铲,具体用法是在离开对手较远距离的情况下,输入 66 然后按住 6 跑起来,跑三步以上后按 RK。可在练习模式中多多使用。

It's a Bird, it's a Plane! 铜杯

取得条件: 完成 10 次 Running Cross Chops

奖杯说明: 所谓 Running Cross Chops 指的是飞扑,条件与滑铲相同,只是跑三步以上后按的是 LP+RP。同样可在练习模式中搞定。

Alley-oop! 铜杯

取得条件: 完成 20 次换人连续技

奖杯说明: 如果没有接触过《铁拳 TT》那可能不知道换人连技的组合规则,浮空技之后就算是换了人也连不上。这里推荐风间准(JUN)的 6RP,可以把对手打得很高,命中后立即换人,随便点两下,只要命中就算是连技成功了。在练习模式反复尝试即可。

Didn't Break a Sweat! 铜杯

取得条件: 完成 10 个无伤胜利

奖杯说明: 我们的目标是 30 个无伤胜利,详见“Beyond Perfection”。

Great! 铜杯

取得条件: 在体力在 5% 以下时险胜对手

奖杯说明: 一般打电脑的时候也能碰到这种情况,碰不到的话就双手柄对战,自行调节体力值。

I Believe I Can Fly 铜杯

取得条件: 在交换出 P.JACK 时用它的 Giant Foot 踩中对手

奖杯说明: 这个奖杯属于不知道方法就很难试出来,知道方法几秒钟就能搞定的那种。首先要确保 P.JACK 是自己的队友,然后按下 TAG 键后立即按住方向↑,P.JACK 就会从高空重踏下来,如果命中对手,那这个奖杯就解决了。可以选对战或练习模式,让 2P 躺在地上不起来,更容易踩到。

Saw it Comin'! 铜杯

取得条件: 完成 10 次下段裁

奖杯说明: 又是一个不熟悉《铁拳》系统就不知道要干嘛的奖杯。下段裁的使用方法是对手使用下段攻击时,快速输入方向 3,不仅可以中断对手的攻击动作,还能令其出现硬直。最简单的方法是在练习或对战模式,2P 不断使用 2LK 之类的容易判断的下段攻击,1P 连续点前斜下方向。

Juggernaut 铜杯

取得条件: 在练习模式累计打出 10000 点的伤害

奖杯说明: 有些奖杯需要在练习模式里刷,这样就已经可以累积至少几千点伤害了,其实 1 万伤害集中打几分钟就能搞定。

Doormat 铜杯

取得条件: 完成 10 次 Running Stomp

攻击
奖杯说明：所谓 Running Stomp 指的是踩踏，需要对手处于倒地状态，然后与对手拉开距离，跑三步以上，什么键都不用按，会自动踩踏对手。对战或练习模式中刷，但练习模式需要把 2P 调成手柄操作状态，不然会自动起身，无法实现踩踏动作。



Cat-like Reflexes



铜杯

取得条件：5 次从 Mounted Punches 状态中挣脱
奖杯说明：所谓 Mounted Punches 是指扑倒，拉开距离，跑三步不按键可自动将对手扑倒，但距离不能太远，四步以上会变成无敌冲撞，扑倒后交替按 LP 和 RP 可进行追打，第一下和第四下追打时被压住的一方只要按相应的键就可以挣脱。保罗和一八等角色有直接将对手扑倒的招式 1LP+RP，可以选这些角色为 2P，在对战或练习模式里刷。扑倒后两个手柄分别按 LP 和 RP，就能看到挣脱的动作，如果有点手忙脚乱，可以按 START 暂停。



What's My Name?



铜杯

取得条件：使用 Unknown 在一场战斗中换 5 种流派
奖杯说明：Unknown 是本作的最终 BOSS，特点是可以随机变换任何角色的招式。所谓换 5 次流派，只要不停换人就能实现。



Judo Legend



银杯

取得条件：完成 30 次受身
奖杯说明：受身的操作是在角色中招倒地接触地面瞬间按任意拳脚键，角色就会侧向翻滚，立即起身，减少被对手追打的可能性。受身时连点按键也是有效的，所以只要有受身的意识，那很快就能累积到 30 次。



Flawless Victory



银杯

取得条件：不接关打通 NORMAL 或更高难度的街机模式
奖杯说明：NORMAL 难度的电脑 AI 不高，用刚才说过的赖招赖死电脑应该不成问题。可把对战局数调成一局。



All or Nothing



银杯

取得条件：用吉光的自杀技赢一局
奖杯说明：拥有自杀技能是吉光的一个特色。在对战模式中将 2P 的体力打得所剩无几，再使用吉光的 6LP+RK，方向要长按，就能使用自杀技打倒对手了。



One Man Army



银杯

取得条件：不换人赢 10 个回合



Watch Your Back



银杯

取得条件：完成 5 个背面投技
奖杯说明：对战或练习模式，用侧移转到对手背后再使用投技，非常简单。背面投技不能拆解。



TURKEY!



银杯

取得条件：在铁拳保龄球模式中连续打出三个全中
奖杯说明：连续三个全中没有必然达成的方法，需要一点小运气，但是有概率相对较高的打法。打保龄球占优势的有四个角色，布莱恩以及三个杰克，因为他们的投球界面有瞄准线辅助。这里推荐用 GUNJACK 和 JACK-2 的组合，P.JACK 是左撇子，投球方式有些不同。一开始可能要练习一下，方向为初始位置，不用调整；球的旋转为左偏 30 至 45 度为最佳；力量不需要全满，但最好是在 80% 以上。这样的球有很大几率为全中，连续三个全中一般打个三四局就会出现，熟练投球的按键时机是关键。



Beyond Perfection



银杯

取得条件：完成 30 个无伤胜负



奖杯说明：在完成其他奖杯的过程中有可能已经累计到 30 个了，如果数量不够，可以选择对战模式，2P 把体力调成 1%，打一下就死。



Serious Damage



银杯

取得条件：在练习模式中打出伤害在 60 点以上的连续技
奖杯说明：60 点以上伤害的连技其实挺常见的，但如果没怎么玩过《铁拳》那可能就有点麻烦。最简单的方法是用尼娜或安娜的防御不能技 1LP+RP，然后随便补一脚，就有上百的伤害了。



Made for Each Other



银杯

取得条件：完成一个特殊的双人投技
奖杯说明：特殊双人投技是指特定角色组合使用某投技后立即按 TAG 键就会形成特殊动作的 TAG 投。比如说花郎和白头山的 6RP+LK 后 TAG；KING 的 4LP+RP 换出 ARMOR KING；ARMOR KING 的 21RP+RK 换出 KING；风间准的 4LP+RP 换出三岛家（平八、一八或风间仁）；三岛家的 66LP+RP 换出风间准等。



The A Team



银杯

取得条件：在组队战模式中赢一支难度在 HARD 以上的 8 人队伍
奖杯说明：先把难度调成 HARD，然后选有赖招的角色，HARD 难度的 AI 比 NORMAL 强不了多少，胜利不是问题。



Eternal Champion



金杯

取得条件：街机模式最高难度通关
奖杯说明：对付最高难度的电脑，除了刚才所说的那些赖招，还有一点可以利用，就是把每局的时间调成 30 秒，只要体力上领先一定幅度，就可以拖延时间来取胜，狡猾狡猾滴！因为可以接关，所以输了也无所谓。



Chicken!



金杯

取得条件：成功使出一次反返技
奖杯说明：反返技又是一种《铁拳》的独有系统，就是被对手的返技命中一瞬间，快速输入 6LP+LK 或 6RP+RK，可以化解掉返技，并对对手造成小幅伤害，可以听到"Chicken!"的音效。反返技的原则是左拳或左脚攻击被返输入 6LP+LK，右拳或右脚被返输入 6RP+RK，双拳攻击要看情况而定。由于反返技指令有效时间非常短，所以要提前输入。实际操作时 2P 可以保罗等有返技的角色，在对战或练习模式中 1P 出 LK 后立即按 6LP+LK，2P 用返技，有人配合的话会很方便，一般尝试数次便可成功。一人双手柄有点麻烦，但可以利用设快捷键的方法来搞定。比如between 1P 和 2P 都把△设成 RP+RK，之后把两个手柄放在桌上，左手按住 1P 的→方向，然后按 RK（○键），此时右手按住 2P 的→方向配合时间按△键使出返技，左手立即点一下 1P 手柄的△键就 OK 了。





OOHRAAAH



金杯

取得条件：6 分钟之内玩家时间挑战模式
奖杯说明：时间挑战模式和街机模式一样有 8 关，固定为三局两胜，如果每局都获胜，那平均一局的时间不能多于 2? 秒。在最初的几关一定要多赢得一些时间，这样后几关有小失误也还可以接受。时间挑战可以接关，像严龙的防御不能技、保罗的崩拳都是非常强力的杀招，多加利用。个人推荐严龙、保罗、白头山，顺利的话甚至可以在三分钟之内完成。



Throwing Rocks!



金杯

取得条件：铁拳保龄球获得 200 分以上
奖杯说明：用刚才说的三连中的同方法进行尝试，熟练掌握之后上百分的机会还是很大的。也可以一上来就博全中，开局不好就马上 START+SELECT 退回标题画面重来。



Gold Tetsu

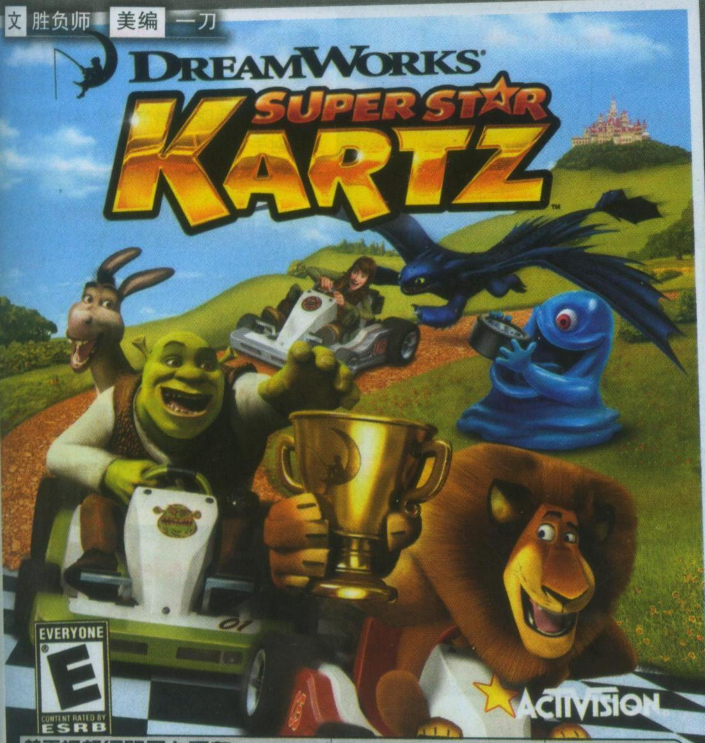


金杯

取得条件：在自己一方有铁人的情况在对战模式中获得 10 连胜
奖杯说明：铁人（Tetsujin）是木人（Mokujins）的 2P 服装。可将对战局调成一局，把 2P 的体力调成 1%，开之后踢一个下段脚，一秒就能结束一局注意是 10 连胜，中途退出、换了人或小心选成了木人，都要重新再打一次。



文 胜负师 美编 一刀



梦工场超级明星卡丁车	Activision	竞速
PS3 DreamWorks Super Star Kartz		美版
2011年11月22日	1～4人	29.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	48	铜杯	39	银杯	5	金杯	3	白金	1

本作算得上是奖杯神作《马达加斯加赛车》的续作，角色均出自于梦工场的动画，赛道设计也以动画场景为主题，对于动画迷来说很有亲切感。同时，游戏也依然是热闹的乱斗赛车风格，多样化的道具和必杀技是本作的亮点。和《马达加斯加赛车》相比，本作的各模式流程要长一些，并增添了收集要素，但就难度而言要低一些，只要是AI不怎么耍赖，挑战模式也没有什么难度，基本上不会产生挫败感。虽说耗时要长一些，但也称得上是根正苗红的奖杯神作。

●白金路线

1. 巡回赛模式顺着50CC、100CC、150CC去打，最后会解锁镜子模式。过程中逐步熟悉系统和赛道，每个杯赛都必须获得积分第1名，如果失手，就再来一局，直到全部取得第一为止。

2. 每赢一场巡回赛就换一个角色，所有角色都要获得过第一，同时各角色以一个必杀技打中三个对手的奖杯也一并取得。全部角色都用过后推荐选企鹅完成剩余比赛。每个赛道有两个隐藏的梦工场月亮标志，多选择不同的路线进行探索，尽量把这部分标志找齐。

3. 在快速比赛中选关找齐遗漏的隐藏标志，如果有特殊条件型的奖杯没有完成也可以在这个阶段补完。

4. 目前应该只剩下计时赛和挑战模式了，计时赛随便怎么打都可以，只要全赛道完成一次就行了。挑战模式虽说需要全部取得第1名，但和巡回赛相比，只是规则有所不同，难度并没有增加。白金就在眼前！

提示：本作的操作比一般的乱斗型赛车要复杂一些，R2为油门，L2为刹车和倒车，L1为空中特技，□键为使用道具，△键为切换道具，○键为使用必杀技，×键按住加左右方向为漂移，连续保持漂移状态再放开×键为火焰加速。尽快熟悉操作才能尽早进入状态。

白金难度	3/10
白金所需时间	10小时
在线奖杯	0
最少通关次数	4
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	可能需要两个手柄


Super Super Star

白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯


Ready, Set, Race!

铜杯

取得条件：完成一次快速启动

奖杯说明：比赛开始前倒计时，3，2，1，当1字快消失时按下油门即可快速启动，获得很高的初速度。


Good Luck Freaks!!

铜杯

取得条件：完成一场比赛


Feelin' Special

铜杯

取得条件：使用一次必杀技

奖杯说明：收集5颗星星之后按下○键便能发动角色特有的必杀技。注意每次受攻击、摔倒、落水、坠崖都会损失两颗星星。


Hang Time

铜杯

取得条件：获得3秒的HANG TIME

奖杯说明：这个奖杯的具体获得方法不明，但又简单到不会错过，基本上游戏过程中会莫名其妙地取得。据一些玩家称，这个奖杯可能是指让车子保持3秒在空中，因为很多人都是在《怪物大战外星人》赛道最后那个跳台位置取得此奖杯的。管他呢，反正就像剧情奖杯一样不会错过就对了！


Better Out Than In!

铜杯

取得条件：用盾牌抵挡一次攻击

奖杯说明：盾牌是件不错的道具，使用后有三个盾牌绕着玩家旋转，可当炮弹发射出去，也可以抵挡对手的部分攻击，可谓攻守兼备。注意还有其他与盾牌相关的奖杯。


Spaceadelic

铜杯

取得条件：使用Quantonium打破一个对手的防护罩

奖杯说明：Quantonium就是黑色闪光的外星物质，使用后有数秒时间会全身无敌并处于加速状态，在位于最后位置时有极高几率获得这种道具。但问题是防护罩需要在中间名次时才容易获得，且获得后对手是否使用无法及时判断，无敌时间保持时间又短，所以往往能用无敌撞破防护罩的机会非常少，我便是打完全部四个级别的比赛外加各种挑战，也没遇上过一次。如果运气不好的话就只能用双手柄搞定，1P一开始不用动，2P在获得防护药水后先别使用，等1P跟上来，电脑对手不用管，拿到奖杯退出比赛就行了。


Putting the Power in Power-Slide

铜杯

取得条件：在一场比赛中使用20次以上的火焰加速并取得第1名

奖杯说明：要取得这个奖杯，先要熟练掌握漂移后的火焰加速，然后在比赛中积极使用。像《怪物大战外星人》那个赛道（Gallaxhar's Spaceship）比较宽阔，用够20次一点不麻烦。


Awesome in Action!

铜杯

取得条件：完成一场巡回赛并取得第1名

奖杯说明：我们的目标是巡回赛模式全部比赛都获得第1名。一场巡回赛分为三场比赛，一般来说并不需要全都得第一名，只要总积分第一就可以，如果前两场比赛领先第二名分数比较多，那第三场的压力就会小很多，我有一次是1、2、4，但总分还是第一。如果对比赛表现不满意，可以中途选择重来，会从本赛道开始，不会退回到第一个赛道，因此可以放心重试。


Is that a Challenge?

铜杯

取得条件：完成一场挑战赛并取得第1名

奖杯说明：挑战模式共有6个模式，每个模式6关，目标是全挑战都获得第1名。挑战赛只是规则上的不同，难度和巡回赛持平，所以基本上不会遇到什么特别的阻碍。之前的比赛能搞定的话，挑战模式也一定可以搞定。


Fearsome

铜杯

取得条件：完成一个15秒的漂移

奖杯说明：能够让漂移保持15秒以上的地方不止一处，比较容易实现的是《马达加斯加》海滩赛道（Madagascar）那个盘旋向上的地方。


Show Off

铜杯

取得条件：在冲过终点线时发动一个必杀技


Hold On for Dear Wildlife

铜杯

取得条件：使用香蕉击中对手

奖杯说明：只要保持在第一位，获得的道具一般都是香蕉、南瓜炸弹、防护罩药水，可以使用香蕉的机会非常多，总有倒霉蛋踩上香蕉皮的。


Fear My Roar

铜杯

取得条件：抵挡三次攻击仍保持第一位

奖杯说明：游戏中最难达成的奖杯之一。首先要取得盾牌，然后跑到第一位，并且从这里开始就不能被对手超过。然后使用盾牌，承受三次攻击。但问题来了，盾牌每挡一次攻击就会少一块，之后就产生了空当，而且还有一些攻击是不能用盾挡的，被命中的话就很容易被后面的对手超越。等对手攻击你三次也有被超过的危险，所以主动出击才是上上策，关



键在于香蕉！刚才已经说过了，第一位时取得香蕉的概率很高，而按着方向前再使用，香蕉是可以往前扔的，这样就可以自己踩自己扔的香蕉，这样也算是承受了一次攻击，反复三次，把盾牌消耗光就大功告成了。

 **Three Blind Precise**  铜杯

取得条件：一次完成3个空中特技

 **Far-Quad**  银杯

取得条件：一次完成4个空中特技

奖杯说明：做空中特技分为普通特技和角色独有动作（方向后+L1键），独有动作表演时间太长，能不做就不做。一次完成4个特技需要有速度和足够的高低差，有这样高低差的跳台在很多每关中都有，只要发现翻了三圈还有余地，那下次经过这个跳台时就尝试翻四圈，成功一次以后就不必再冒险了。

 **Nice is Overrated**  铜杯

取得条件：用一个南瓜炸弹击中两个敌人

奖杯说明：在对手集中的场合随便扔个南瓜，一次命中两人的机会真心多啊！

 **Unconquerable**  铜杯

取得条件：用同一组盾牌命中三个对手

奖杯说明：使用盾牌后将盾牌用于主动攻击，在对手正后方使用的话命中率还是非常高的，一组三个盾牌都命中对手的话，奖杯就会解锁。

 **Leader of the Tribe**  铜杯

取得条件：在巡回赛或快速比赛中完成每个赛道或每一圈时都获得第1名

奖杯说明：在打巡回赛的过程中一般都会有这个的机会。实在运气不好也可以去快速比赛找个简单的赛道刷一下。

 **Pride of the Pride**  铜杯

取得条件：在计时赛的任意赛道中留下一个时间纪录

奖杯说明：打得再差都无所谓，只要完成三圈，有个时间纪录就可以。

 **The Party's Here**  铜杯

取得条件：获得一个黄金洋葱奖杯

奖杯说明：在巡回赛中获得一次积分第一就可以。

 **Head in the Clouds**  铜杯

取得条件：获得Cloud Cup的前三名

 **Super Star**  铜杯

取得条件：获得Sun Cup的前三名

 **Wind Tunnel**  铜杯

取得条件：获得Wind Cup的前三名

 **Pure Lunacy**  铜杯

取得条件：取得Moon Cup的前三名

奖杯说明：巡回赛中的四个杯赛，目标还是全部第一名。

 **Halfway There!**  铜杯

取得条件：完成50%的挑战赛

奖杯说明：完成挑战模式任意18关即可。

 **Crescent Moon**  铜杯

取得条件：取得50%的梦工场动画公司标志

奖杯说明：月亮上小孩在钓鱼的经典标志，游戏中一共有76个，目标是全部获得。

 **King of the Swamp**  铜杯

取得条件：在计时赛的所有赛道留下时间纪录

奖杯说明：赛道一共12条，随便玩全部开一遍就行。

 **House of Straw**  铜杯

取得条件：完成全部50CC级别的循环赛

 **House of Sticks**  铜杯

取得条件：完成全部100CC级别的循环赛

 **House of Bricks**  铜杯

取得条件：完成全部150CC级别的循环赛

 **Magic Mirror**  铜杯

取得条件：完成全部镜子模式的循环赛

奖杯说明：每个级别的巡回赛都要完成4个杯赛12条赛道，前三个级别相当于EASY、NORMAL、HARD难度，镜子模式难度相当于150CC，只是画面左右颠倒。比赛策略上主要是熟悉赛道，尽量多走捷径；熟悉可以漂移并使用火焰加速的弯道，多加利用；从跳台跳起后一定要做特技，但不要多做，求稳；领先时多使用防御型道具来保持优势，落后时可以留一个强力道具，在追到中间或第一阵营后再使用，力求一次冲到第一位；角色方面推荐企鹅，速度快，必杀技的持续性和攻击性也比较突出。

 **Photo Finish**  铜杯

取得条件：用Alex的一个必杀技命中三个对手

 **Night Fury**  铜杯

取得条件：用Toothless的一个必杀技命中三个对手

 **Do The Roar**  铜杯

取得条件：用Shrek的一个必杀技命中三个对手

 **Viking Hero**  铜杯

取得条件：用Hiccup的一个必杀技命中三个对手

 **I Get A Kick Outta You**  铜杯

取得条件：用Donkey的一个必杀技命中三个对手

 **Who Says A Penguin Can't Fly?**  铜杯

取得条件：用Toothless的一个必杀技命中三个对手

 **True Love's Kiss**  铜杯

取得条件：用Fiona的一个必杀技命中三个对手

 **Oozing Authority!**  铜杯

取得条件：用B.O.B.的一个必杀技命中三个对手

 **I Earned these Stripes!**  铜杯

取得条件：用Marty的一个必杀技命中三个对手

奖杯说明：以上9个奖杯总结起来就是用每个角色的一个必杀技命中三个对手，因为大伙的必杀技性能相差很大，达成条件也就有难有易。像狮子和菲奥娜都是接近对手后才能使用的单体攻击，在必杀持续时间内命中三个对手有一定运气成分。最麻烦的还是斑马，它的必杀技是起赛车自己飞奔一段，持续时间短，而且必须撞到对手才算攻击命中，要在几秒的时间内撞到三个对手，还是挺困难的。推荐方法是逆行，加到5颗星星之后狭窄路段等着，当有集中的几个对手经过时，就逆行发动必杀技，这样撞到三个对手的难度会大大下降。

 **Friend in the End**  铜杯

取得条件：解锁全部角色

奖杯说明：完成全部巡回赛可以自然解锁全部12名角色。

 **Happily Ever Ogre**  铜杯

取得条件：所有角色都使用过至少一次必杀技

奖杯说明：要等全角色解锁后才能获得的奖杯。

 **Jungle Jammin'**  金杯

取得条件：完成全部挑战赛

奖杯说明：挑战模式共分6种规则，36个关卡，经过巡回赛磨练，赢下全挑战不难



Teamwork makes the Dream Work



银杯

取得条件：所有角色都在巡回赛或快速比赛中取得过第 1 名

奖杯说明：等最后一个角色解锁后玩一场快速比赛就 OK 了。



I'm the Awe in Awesome!



金杯

取得条件：全部赛道都获得过第 1 名

奖杯说明：赛道一共就 12 条，巡回赛模式玩到一半应该就能获得该奖杯。



On the Prowl



银杯

取得条件：使用一个漂移后的火焰加速冲过终点线

奖杯说明：这个奖杯不限模式，可以在计时赛里实现，没有对手干扰。



Moon Boy's Mission



金杯

取得条件：收集所有的梦工场动画公司标志

奖杯说明：全部标志共 76 个，分为三个部分，每个赛道中隐藏着两个，共 24 个；巡回赛每个级别每个杯赛获得积分第 1 名会奖励一个标志，共 16 个；挑战模式每关达成第 1 名都可以获得一个标志，共 36 个。赛道中的隐藏标志要注意，在巡回赛模式最后一场中只会标出 1 个外加获得第 1 名的那个（起跑线上方），但实际上关卡中隐藏的还是两个，如果遗漏了，请到快速比赛模式中选关搜索，找到就行，不必完成比赛。由于每个赛道至少都要跑上十几圈，只要每次选择不同的路线，要找到这 24 个标志还是比较简单的，有些标志看得到却拿不到，那必然有隐藏的道路，慢慢在附近搜索吧。



文 胜负师 美编 一刀

可能还有不少玩家记得 MOVE 刚推出时惟一一款对应普通话语音的体感游戏《派对总对员》，没想到续作在 11 月悄然发售了，游戏虽然还是有中文版，但没有了中文语音，画面风格变化很大，接近于美式卡通，而且还加入了简单的剧情，整体感觉更加低龄向。不过本作奖杯难度创了 MOVE 游戏的新低，如果一旁有人用手柄进行辅助控制，那真是学龄前儿童都能白！对于奖杯迷来说绝对具有吸引力。

PS3	派对总对员2 拯救世界	SCE	动作
	START THE PARTY! 2 Save the World		港版
	2011年11月23日	1～4人	258港币
	PS MOVE专用		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	38	铜杯	12	银杯	23	金杯	2	白金	1

白金难度	2/10
白金所需时间	3小时
在线奖杯	0
最少通关次数	各模式1次
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	MOVE一个

●白金路线

1. 选择派对模式，完成一场时间设定为“长”的两人比赛，对胜负没有要求，可熟悉一下部分迷你游戏。

2. 完成一场快手回合模式的比赛，派对模式的奖杯已全部解决。

3. 自由游玩模式中的游戏一个一个顺着玩下去，每个游戏的得分都必须进入排行榜前 4 名，其中任意一个游戏的得分要排在榜首，难度并不大。

4. 对照奖杯要求，选关补完所有特殊条件型的奖杯。

5. 在熟悉所有游戏规则和玩法之后挑战生存模式，只要能生存超过 4 分钟就白金到手了。



派对王者！



白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯



幸存者



金杯

取得条件：生存模式中存活 4 分钟以上

奖杯说明：本作的最难奖杯，但与前作叉气球相比还是要简单很多。存活 4 分钟以上一方面看玩家对游戏的熟悉程度，有较快的反应，但最重要的还是运气。如果在体力槽所剩无几时出现“猛熊出击”（就是火车上打熊的小游戏），可轻松把体力槽加满。我撑过 4 分钟那次表现不算太好，但刚好适时出现了两次打熊小游戏，所以不要过早放弃，说不定就能柳暗花明。



高分传奇！



金杯

取得条件：游玩所有自由游玩模式的游戏，并登上每个游戏的得分纪录榜

奖杯说明：得分纪录榜取的是前四名，也就是说分数超过第四名进榜即可，难度不大，顺着一个一个玩下来即可。



动弹不得



银杯

取得条件：在救援潜水艇行动的单次游玩中拯救 14 名潜水员

奖杯说明：时间上比较紧，有一定难度，可能要多试几次。注意不用追求每次都救一长串的潜水员才返回，在经过潜水艇时就把现有的潜水员顺势放置到目的地，这样反而可以节省时间。



太空迷航记



银杯

取得条件：在太空枪战中将 4 艘飞碟拖进黑洞

奖杯说明：黑洞必须在打爆大飞碟之后才会产生，黑洞会把附近的小飞碟吸进去。每次游戏中大概只有一两批敌人是 1 大带 4 小出现的，所以抓住机会，用蓄力炮一击打爆大飞碟，不伤及小飞碟就能达成要求。



今晚没饭吃



银杯

取得条件：在直升机出动的单次游玩中不让怪物吃掉任何平民

奖杯说明：对直升机绳梯的判定要有比较好的判断，快迅接触不同位置的平民，不要有过多停顿，多试几次即可。



钓鱼潮



银杯

取得条件：在危险食人鱼的单次游玩中抓到 40 条鱼

奖杯说明：对船的位置要有很好的判断，抓和放的动作要一气呵成，这样抓 40 条鱼才有希望。手顺的时候玩这个游戏非常爽快。



平民拯救者



银杯

取得条件：在机器人轰炸的单次游玩中保护所有的平民



钓鱼狂



银杯

取得条件：在钓鱼去的单次游玩中拯救 8 个区域内的所有潜水员

奖杯说明：前几关的水母不用清除，直接把潜水员救上来。后几关再吸起杂物清理碍事的水母。



快速维修



银杯

取得条件：在维修总动员的单次游玩中修好所有的机器人



破坏王暴龙



银杯

取得条件：在侏罗纪乐园的单次游玩中保护所有的穴居人

奖杯说明：用萤火虫打掉攻击穴居人的翼龙就能确保穴居人的安全。





连成一线



银杯

取得条件：在外星人来袭中同时摧毁 8 艘飞碟

奖杯说明：两批飞碟同时出现在画面中时，画个较大的圈把它们圈起来就行了。



温暖的家



银杯

取得条件：在弹跳穴居人的单次游玩中把 6 个穴居人送回家

奖杯说明：时间比较紧，一般只够送 6 个穴居人回家，所以不要出现明显的失误。出现大失误就重来吧。



接个正着



银杯

取得条件：在扑通落水的单次游玩中连续接住 25 个水手



疯狂技工



银杯

取得条件：在机器人维修的单次游玩中修好所有的机器人



归心似箭



银杯

取得条件：在外太空弹跳中协助 10 位太空人安全抵达火箭



爆破射击！



银杯

取得条件：在高速枪战的单次游玩中击中 5 颗炸弹

奖杯说明：敌人在画面中停留数秒后才会投掷炸弹，过早把敌人打爆是不行的。



准备升空



银杯

取得条件：在火箭维修的单次游玩中建造 6 具火箭



就是那道光



银杯

取得条件：在火力全开中以一笔画摧毁一组 9 只的萤火虫



安然无恙



银杯

取得条件：在闹人触角的单次游玩中从八爪鱼手中拯救 25 名潜水员

奖杯说明：后期水母比较多，很难避开，可以果断用一个潜水员开出一条路，让其他潜水员安然逃脱，牺牲小我才能成就大我。



闪电出击



银杯

取得条件：在猛熊出击中在任意一只熊抓住火车的车窗前将其击退

奖杯说明：原中文翻译容易惹人误解，其实只要在一只熊刚出现在画面中就把它拍死即可。



炸弹坏蛋



银杯

取得条件：在弹跳炸弹的单次游玩中摧毁糟糕博士的 35 架复制直升机



医疗奇迹



银杯

取得条件：在疯狂医护员的单次游玩中收集 20 个医疗包

奖杯说明：看到医疗包时不要抛接伤员，伤员很容易掉下来，轻托轻放，掉下来的次数可明显减少。



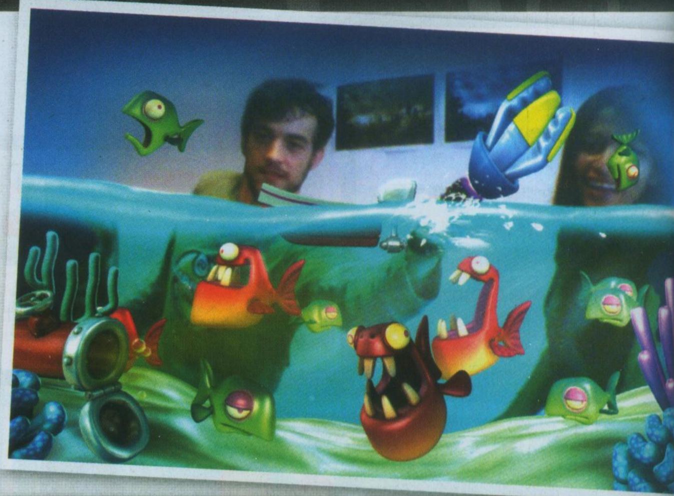
生存专家



银杯

取得条件：登上生存模式得分纪录的第一名

奖杯说明：第一名是 3 分 30 秒，我们的目标是 4 分钟以上。





赢家



银杯

取得条件：取得自由游玩模式中任一游戏的最高分



派对马拉松



银杯

取得条件：在派对模式中完成一场时间为“长”的游戏

奖杯说明：顺着玩就行了，对胜负没有要求。



潜水救援



铜杯

取得条件：在救援潜水艇行动中一次拯救 5 名潜水员

奖杯说明：一次救 5 人是人数的上限，拉一长串再返回潜水艇即可。



快枪侠



铜杯

取得条件：在太空枪战中不靠蓄力炮弹摧毁 5 波飞碟



直升机英雄



铜杯

取得条件：在直升机出动中一次拯救 3 个平民



飞翔的鱼



铜杯

取得条件：在危险食人鱼的单次游玩中抓到 10 条飞在半空中的鱼

奖杯说明：与抓 40 条鱼分两次完成。只需要把夹子停在水面等待，等鱼跳上来时夹住放到船里，反复十次。



一炮三响



铜杯

取得条件：在机器人轰炸中以一发蓄力雷射摧毁 3 艘飞碟



虐杀水母



铜杯

取得条件：在钓鱼去的单次游玩中杀死 10 只水母

奖杯说明：和救潜水员的奖杯目的有冲突，要分两次游戏来完成，集中攻击水母即可。



萤火虫盛宴



铜杯

取得条件：在侏罗纪乐园的单次游玩中抓到 40 只以上的萤火虫



前线救援



铜杯

取得条件：在扑通落水的单次游玩中只靠上排的窗户接住 10 个水手



优良生产线



铜杯

取得条件：在机器人维修的单次游玩中修好 20 个机器人



派对英雄



铜杯

取得条件：游玩《派对总动员 2》中的所有游戏

奖杯说明：因为不像前作那样有特定的分类，所以这个奖杯在游戏过程中必然可以取得。



极速英雄



铜杯

取得条件：完成一场快手回合模式的游戏



家庭派对



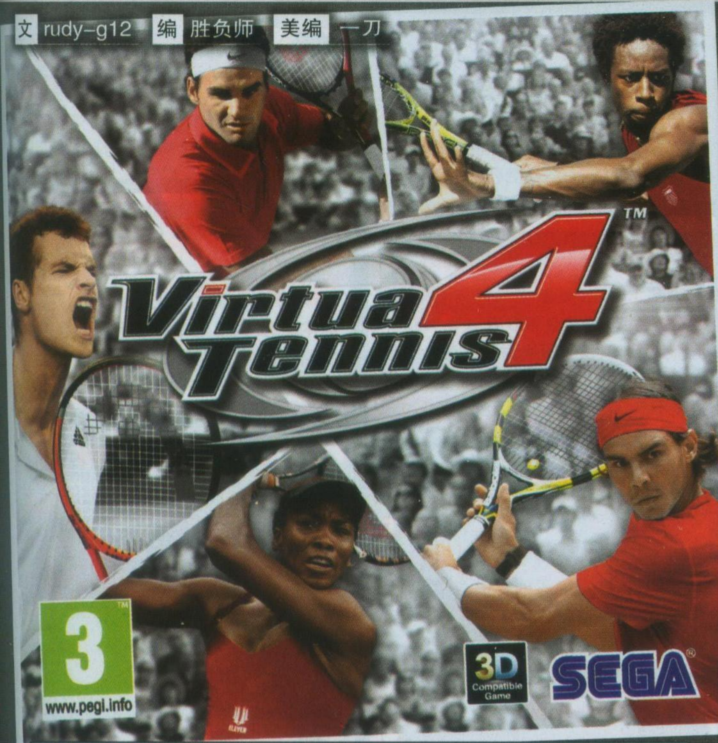
铜杯

取得条件：完成一场派对模式的游戏

奖杯说明：会与“派对马拉松”奖杯同时取得。



文 rudy-g12 编 胜负师 美编 一刀



《VR网球》对于喜欢网球游戏的玩家来说绝对不陌生，在大型电玩场中也是人气运动游戏。在系列迎来十年周年庆典之时，《VR网球4》闪亮登场。游戏继承了前作上手简单、爽快的特点之外，修正了诸多玩家反映的不足之处，增加了绝杀技系统，并大幅更新了生涯模式，使得游戏的耐玩度大大提高。相对于《VR网球2009》的超高难度，《VR网球4》的白金可谓好玩又好拿。单机模式下选择最低难度也可拿齐所有奖杯，外加小游戏的条件不再如此苛刻，10小时便可搞定游戏70%的奖杯。前作糟糕的网络环境让人诟病，本作的网络进行了优化，对战可谓顺畅之极，虽然达成A级相当耗费时间，不过只要你有毅力攻克之，你就是网球场上得No.1！

VR网球4	SEGA	体育
PS3 Virtua Tennis 4		美版
2011年3月10日	1～4人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	43	铜杯	35	银杯	6	金杯	2	白金	1

白金路线

1. 世界巡回模式。所有世界巡回模式的奖杯没有难度要求，要保证参加一个赛事就夺冠一次。不过第一个赛季碍于小人能力所限，要完成Legend 750颗星星的金杯几无可能。因此要把重心向尽可能多地达成迷你游戏挑战培养小人指数方面倾斜，而在第二赛季全力出击各项赛事，力求完成所有和星星数量有关的奖杯。第三个赛季解锁Good Partner奖杯，并完成各种特定条件的迷你游戏奖杯，以及跑动、挥拍和扣杀等数量累积的奖杯。

2. 街机模式。街机模式下所有的奖杯都可以在Easy难度下解除。不过Arcade Hero和Great King对各种技术动作的要求比较高，在后文中会对这两个奖杯进行比较详细的解释。

3. 在线奖杯。Online steak网络三连胜，必须要玩家用真功夫和世界各地的玩家较量。找等级为E级的对手比较容易完成三连胜。剩余的网络奖杯如果没有好友配合的话将会是一件很痛苦的事情，由于胜负都可以获得几乎等同的经验值，所以没有必要去计较胜负，慢慢熬20个小时，网络等级应该可以达到A级，解锁最耗时的Online Master奖杯。

白金难度	5/10
白金所需时间	30～40小时
以上在线奖杯	5
最少通关次数	3+2
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

 **Tennis God**  白金

取得条件： 获得所有其他奖杯

 **Arcade Beginner**  铜杯

取得条件： 在街机模式取得一场单打比赛的胜利

奖杯说明： 进入街机模式后赢下一场单打比赛即可解除奖杯，难度没有要求。

 **Doubles Beginner**  铜杯

取得条件： 在街机模式取得一场双打比赛的胜利

 **Grand Slammer**  铜杯

取得条件： 街机模式单打比赛全胜通关

奖杯说明： 连续获得4场大满贯赛事的胜利即可解锁奖杯，若输球可直接再战不需要从头开始。

 **Doubles Grand Slammer**  铜杯

取得条件： 街机模式单打比赛全胜通关

奖杯说明： 获得方法同Grand Slammer。

 **Arcade Star**  铜杯

取得条件： 街机模式一次性得分500万

 **Arcade Hero**  银杯

取得条件： 街机模式一次性得分777万

奖杯说明： 分数是根据5场比赛的奖励分累计而成的，要获得高分就必须在战胜对手的前提下，在所有技术评分项目拿到金牌（上网截击、大力扣杀、放小球或者高球、发球直接得分、绝技球）。金牌容易得，但要满足777万得分还是需要要动一点小脑筋：在第一场比赛里面和对手一局打出20至30个平分，以此来达到在第一盘即刷满所有金牌的要求同时尽可能多地利用各种技术能力得分，这样首战得分在320万左右，接下来的四场比赛只要干净利落地拿下对手，每场拿到110万以上就不是很难的事情了。

 **Great King**  银杯

取得条件： 在街机模式里击败王者King

奖杯说明： 连续赢得4场大满贯赛事后会额外追加一场特别赛事。对手是谁则根据你之前比赛的表现来定。如果你在之前的比赛中有丢分的话，出战的选手只会是贝克尔或者埃德博格。若是不丢一分完成赛事的话，才有可能出现King。但第一次出场的很可能只是Duke。战胜Duke再次进行一次街机模式King才肯出场（架子好大，有时候需要连续三次）。King的反手简直是无敌的，由于3局2胜玩家握有两个发球局，保发才是王道。这里输球也是可以接版再战的，所以要有耐心，胜利一定会来到。

 **Medal Collector**  铜杯

取得条件： 在街机模式里至少取得3个技术金牌

奖杯说明： 在Arcade Hero奖杯说明里面有所提到，每个技术项目解锁金牌的具体数量要求各不相同。上网截击8次，大力扣球8次，放小球或者高球3次，蓄力击球8次，绝杀技8次，发球得分3次。

 **Balloon Popper**  铜杯

取得条件： 在练习模式打爆30个气球

奖杯说明： 进入PRACTICE模式随机打爆30个气球即可。

 **Exhibitionist**  铜杯

取得条件： 完成10场友谊赛

奖杯说明： 进入Exhibition Matches里面完成十场比赛，没有胜负要求，可以通过设置一局定胜负来加速获得。

 **Great Sniper**  铜杯

取得条件： 在迷你游戏Clay Shooting里一球击中5个盘子

奖杯说明： 由于盘子很多时候处于一条直线上，瞄准后按叉键很容易一次性击中5个盘子，推荐在LV3难度下获得。Party模式也可解锁奖杯。

 **Mother Hen**  铜杯

取得条件： 在迷你游戏Egg Collector里一次性地将10只小鸡安全送回鸡窝

奖杯说明： 场地上有很多鸡蛋，每走到一个鸡蛋处小鸡就会破壳而出继而跟随你，尽可能多地接触鸡蛋，让小鸡排成一条长龙，并躲过网球的袭击，安全送入鸡窝。

 **Hat Tricker**  铜杯

取得条件： 在迷你游戏Ace Striker里连续3次将球打入球门内

奖杯说明： 类似于足球的点球大战。判断好守门员移动的路线，通过方向键的控制把球砸入球门内，在LV1就很容易解开奖杯。如果可以保证每个发球都能达到MAX，则可无视守门员的存在。

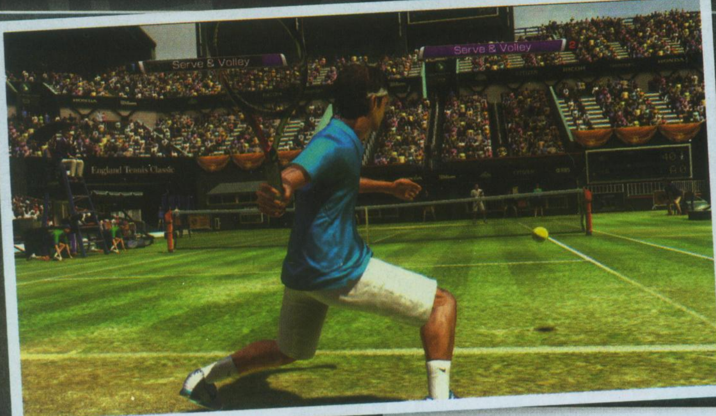
 **Bomb Fiend**  铜杯

取得条件： 在迷你游戏Bomb Match里累计让对手吃到20个炸弹

奖杯说明： 炸弹上面有倒计时时间，归零之时炸弹会在其所在的半场爆炸，可以通过打中对手半场的数字圈来扣除时间达到在对方半场爆炸的目的。

 **Wind Master**  铜杯

取得条件： 在迷你游戏Wind Match里一盘击中3个气球



奖杯说明：击中场内气球会加快风速，控制好回球方向就让一切变得非常简单，即使在LV6难度下也轻而易举。

 **Wall Whiz**  铜杯

取得条件：在迷你游戏Wall Match里连续击中5次墙壁

奖杯说明：尽快把三面墙壁都升起，并对准某块墙壁用削球连续回击反弹球，若中断则重新计数，控制好击球路线，多尝试几次不是很难。

 **Poker Face**  银杯

取得条件：在迷你游戏Royal Poker打出10副顺子

奖杯说明：通过击打墙壁上的五张牌，10、J、Q、K和A同屏一次算完成一次。建议在世界巡回模式里面选择Royal Poker LV4最容易打出顺子。

 **Moneybags**  银杯

取得条件：在迷你游戏Coin Match里收集1000枚金币

奖杯说明：世界巡回模式和Party模式里收集的金币都可算入。

 **World Debut**  铜杯

取得条件：开始世界巡回模式征途

奖杯说明：进入世界巡回模式设置好小人数据开始第一季的时候奖杯解除。

 **World Tour Cleared!**  铜杯

取得条件：完成世界巡回模式征途

奖杯说明：完成整个世界巡回模式的比赛即可，无关成绩好坏。

 **100 Stars!**  铜杯

取得条件：在世界巡回模式里获得100颗星星

 **Famous**  铜杯

取得条件：在世界巡回模式里获得340颗星星

 **Accomplished**  银杯

取得条件：在世界巡回模式里获得550颗星星

 **Ultimate Star**  金杯

取得条件：在世界巡回模式里获得750颗星星

奖杯说明：这是整个游戏里面比较容易错过的奖杯。世界巡回模式征途里面参加比赛或者参与赞助商活动都可以增加星星，因此在走格子的时候需要有所计划。理论上一周目也可以获得750颗星星，但由于玩家技能比较低玩起来会非常累。因此建议在二周目再去解锁Ultimate Star（二周目继承除星星以外的其他数据）。

 **Good Partner**  铜杯

取得条件：获得3名双打搭档

奖杯说明：在世界巡回模式大致在第二赛季开始会有著名选手向你发出邀请，只要进入最近的如Wind master、Coin match之类可实现对战的迷你游戏，达成目标后大牌球星就会自动成为你的双打搭档。

 **My Style**  铜杯

取得条件：获得一种play style

奖杯说明：在世界巡回模式里除了比赛还有一些迷你游戏，通过达成里面完成相应的挑战，会增加发球、进攻、防守、技术等的相关经验值。每增加10级就可以解锁一种play style。

 **20 Awards!**  铜杯

取得条件：在世界巡回模式征途获得20个荣誉称号

奖杯说明：在每个赛季大满贯赛事结束以后都会根据比赛表现和技术统计颁发奖项，诸如赛季MVP、发球最高时速奖、大力扣杀奖、绝杀技能奖等，稍微留心一下得分的手段，一周目便可达成目标。

 **Tycoon**  铜杯

取得条件：获得奖金100万

奖杯说明：单机和网络对战的奖金可以累积。因此把网络等级刷到A级之后再打差不多3个赛季，100万就有了。

 **Shopaholic**  铜杯

取得条件：购买50种物品

奖杯说明：可以购买的物品有球衣、球鞋、球拍、道具等，买足50件物品大约需要30万现金。

 **Online Debut**  铜杯

取得条件：用自创选手完成一场网络赛事

奖杯说明：必须选择自创选手，奖杯无关胜负。

 **First Online Victory**  铜杯

取得条件：获得一场网络排名赛的胜利

 **Online Streak**  铜杯

取得条件：在网络排名赛中取得三连胜

奖杯说明：网络排名赛的对手是随机的，所以不能邀请好友对刷，必须拿出的实力来。寻找等级为F或者G的对手胜利相对会容易一些。

 **Online Veteran**  银杯

取得条件：在线游戏时间累积10小时

 **Online Master**  金杯

取得条件：网络等级达到A

奖杯说明：从网络等级G5刷到A5是一件极其痛苦的事情，即使游戏允许邀请好友对刷，也是一件折磨时间和意志的苦差。由于比赛的胜负对于获得经验值的影响微乎其微，所以你和好友的经验值的成长是同步的。完成一局比赛可以获得大致5.5个经验值，达成奖杯需要8050个经验值。如果一切顺利的话需要20小时。建议在网络条件允许的前提下可以把比赛的长度拉长一些。同时对战中发球对手回球得分则是最快推动比赛进程的方法。

 **10 Wins!**  铜杯

取得条件：获得10场比赛的胜利

奖杯说明：任何模式下的胜利都可计入。

 **Loving It!**  铜杯

取得条件：获得10场Love games胜利

奖杯说明：也就是令对手不得分获得胜利，不限难度，可以和“10 wins！”一起获得。

 **Pushing it to the MAX!**  铜杯

取得条件：连续4次发球力量槽达到MAX

奖杯说明：是一个比较让人纠结的奖杯。在任何模式下连续获得4次发球MAX都可解锁奖杯。尽量在一段时间内选择一个固定的选手，适应他发球的习惯，增加连续MAX出现的几率。

 **Big Hitter**  银杯

取得条件：完成250次MAX发球

 **Endless Rally!**  铜杯

取得条件：完成连续对拍30次

奖杯说明：这是一个很简单的奖杯，把球速放慢和对手多拍来回很快就能解锁奖杯。网络对战是无法获得此奖杯的。

 **Crowd Pleaser**  铜杯

取得条件：完成一次跑动中得击球

奖杯说明：没有难度，不用刻意尝试就可解锁奖杯。

 **All-Out Player**  铜杯

取得条件：完成一次鱼跃救球

奖杯说明：不用刻意去解奖杯，在世界巡回模式征途里面很容易就获得。

 **Rocket Server**  铜杯

取得条件：发球时速达200km/h或更高

奖杯说明：选择罗迪克、贝克尔之类的发球机器便可轻松获得。

 **Marathon Runner**  铜杯

取得条件：游戏跑动距离累积达42公里

奖杯说明：在你完成其他所有奖杯的时候，肯定跑了有50公里以上了。

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

 **Swing Machine**  铜杯

取得条件：挥拍 5000 次

奖杯说明：只计算单机模式下得挥拍次数。没有难度慢慢累积。

 **Best Stroker**  铜杯

取得条件：完成 100 次大力击球得分

 **Power Smash!**  铜杯

取得条件：完成 250 次大力扣球

奖杯说明：多多来到网前，过来高球则扣之，若是低球则截击来推动 Volley Master 奖杯的解锁。

 **Volley Master**  铜杯

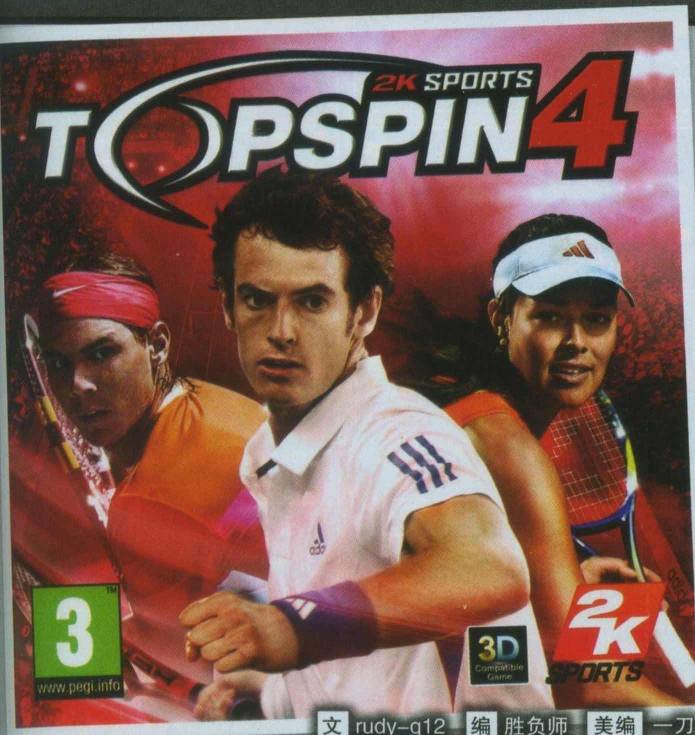
取得条件：完成 100 次上网截击得分

 **Super Player**  银杯

取得条件：打出 100 次绝技球

奖杯说明：这是本作的创新内容。在屏幕上方有一根类似格斗游戏的力量槽。每当你打出一个符合 play style 的击球时，力量槽就会增加，充满力量槽后按圈键就可以发动一次绝杀技。建议选择发球上网型选手，这类选手填满力量槽的速度会比较快。





文 rudy-g12　编 胜负师　美编 一刀

上旋高手4	2K Sports	体育
PS3		
TOP SPIN 4		美版
2011年3月15日	1～4人	59.99美元
对应PS MOVE		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	41	铜杯	28	银杯	8	金杯	4	白金	1

白金难度	8/10
白金所需时间	45小时
在线奖杯	9
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

《上旋高手 4》是由 2K 公司负责发行的著名网球游戏系列，本作充分吸取了前作的经验教训，将击球的手感提高到了一个新的境界，配合更加真实的物理效果和人物动作，外加从现实网球比赛场捕捉的音效，给玩家以更加强烈的临场感。一经推出便得到玩家的充分赞誉，在国内反响极佳，每晚都有很多上旋高手切磋交流，好不热闹！最低难度可以拿下所有单机奖杯似乎成了今年两款网球游戏的标配，但《上旋高手 4》糟糕的网络设定成为了很多玩家的梦魇。开发商一些脑残的构思造成了网络大厅玩家寥寥，外加经常出现的死机、延迟极大挫伤了玩家继续对战的热情。好在开发商意识到了问题的存在，通过补丁予以纠正，但效果并不理想。我们只能期待下一个补丁能快快到来，让玩家们有个好的平台尽情挥拍。

●白金路线

1. 完成学院课程。学院模式有高级课程和进阶课程两个部分。细心学习是除解锁奖杯之外最必要的事情，你可以体会到本作在技术动作上的精髓，同时也为更快地获得其他奖杯打下坚实的基础。

2. 生涯模式。可以使用最低难度，所以从开始赢下每一场比赛就是必须做到的事情，这样就可以在第二个赛季结束时获得 The Greatest 这个生涯模式的终极奖杯。生涯模式进行的过程中我们要注意获得每个称号奖杯所必须的条件，同时合理分配点数让小人成长到 20 级，并要聘请金牌教练增加你额外的能力点数。

3. 网络奖杯。Tennis elbow 和 Tennis teacher 是可以和好友对刷完成的奖杯。其余的网络奖杯都需要随机和世界各地的玩家较量。

 **Platinum**  白金

取得条件：解锁游戏其他所有奖杯

 **A Good Start**  铜杯

取得条件：完成学院的所有基本课程

奖杯说明：基本课程非常简单，只要看着提示进行操作达成目的即可。

Teacher's pet  铜杯

取得条件：完成学院的所有课程

奖杯说明：在完成基本课程后会解锁进阶课程，难度要大大高于前者，不过耐心学习的话对在游戏中各种击球技术的运用大有好处。

 **Rookie**  铜杯

取得条件：生涯模式达到 Rookie 等级

奖杯说明：之后所有涉及到生涯模式的等级奖杯，主要是看各个等级巡回赛冠军次数以及粉丝数量和世界排名等。所以尽可能多赢得比赛就是王道。参加 2 次小型巡回赛（Minor Tournament）；赢得 1 次小型巡回赛冠军；粉丝数量达到 5000 人。

 **New Talent**  铜杯

取得条件：生涯模式达到 New Talent 等级

奖杯说明：赢得 4 次小型巡回赛冠军；参与 2 次锦标赛（Major Tournament）；粉丝数量达到 17500 人。

 **Young Gun**  铜杯

取得条件：生涯模式达到Young Gun等级

奖杯说明：赢得 4 次锦标赛冠军；粉丝数量达到 45000 人。

 **Rising Star**  铜杯

取得条件：生涯模式达到Rising Star等级

奖杯说明：参加2次大师赛（Masters Tournament）粉丝数量达到75000人。

 **Star**  铜杯

取得条件：生涯模式达到Star等级

奖杯说明：赢得3次大师赛冠军；粉丝数量达到140000人。

 **Superstar**  银杯

取得条件：生涯模式达到 Superstar 等级

奖杯说明：赢得 2 次大满贯赛事冠军（Grand Slam）粉丝数量超过300000 人。

 **Legend**  金杯

取得条件：生涯模式达到 Legend 等级

奖杯说明：赢得 2 次 Dream Matches 胜利；世界排名第一；代表国家队赢得 1 次世界团体冠军；赢得季末总决赛冠军（All Stars Tour & Barcley ATP World tour）。

 **The Greatest**  金杯

取得条件：生涯模式成为天下霸主

奖杯说明：达到 Legend 等级；代表国家队赢得 2 次世界团体冠军；赢得 1 次 Dream Matches 胜利；粉丝数量世界排名第一；赢得 1 次美国网球公开赛或者欧洲网球公开赛冠军；赢得 1 次土地或者草地比赛的冠军；赢得 1 次硬地或室内比赛冠军；赢得 8 次和搭档练习赛的胜利；完成 35 个特别任务；完成 Advantage 挑战（指定赞助商的比赛，在选择比赛的时候有标示）；完成 Aveberry 挑战；完成 Alleyway 挑战；完成 Qualies 挑战；完成 3Style 挑战；完成 Elyan Design挑战；晋级为职业球员；

12个月世界排名始终第一；赢得25次巡回赛胜利(包括小型巡回赛,锦标赛)；赢得8次大师赛胜利；赢得10次大满贯赛事胜利。



Dream match


铜杯

取得条件：生涯模式赢得一次Dream Match胜利

奖杯说明：作为一项特别赛事，要求玩家等级达到Superstar后才会出现在赛事选择菜单里。



For the Flag


铜杯

取得条件：生涯模式代表国家队赢一场比赛

奖杯说明：国家队召唤你的条件为世界排名前10；你在自己所在国家排名第一。因此想要早点代表国家队出战的话千万不要选择西班牙、瑞士、塞黑，至于原因，你懂的。



King of the Court


铜杯

取得条件：完成一场“球场王者”之战

奖杯说明：选择King of the Court. 进行一场比赛，对胜负无要求。



The Undisputed King


铜杯

取得条件：不丢一局赢得“球场王者”的最终胜利

奖杯说明：需要连续赢得三场“球场王者”比赛。由于对难度没有限制，因此是一个很轻松获得的奖杯，甚至可以开多个手柄来实现。



First step of the tournament


铜杯

取得条件：赢得一场世界巡回赛胜利(网络奖杯)

奖杯说明：进入World Tour选择一项巡回赛赛事(tournament)，赢下和其他玩家的比赛，奖杯即可解锁。



Warming up


铜杯

取得条件：赢得一场Direct match胜利(网络奖杯)

奖杯说明：进入World Tour选择Direct match。赢下和其他玩家的比赛，奖杯即可解锁。



Always better the first time


铜杯

取得条件：在世界巡回赛模式里赢得一次大满贯冠军(网络奖杯)

奖杯说明：进入World Tour选择Grand Slam Tournament。解锁这个奖杯一方面需要连胜4场，另外一方面需要更多玩家参与。由于网上玩家始终不是那么多，所以这奖杯很坑爹。



Gender equality


铜杯

取得条件：使用男女选手各参加20场巡回赛(网络奖杯)

奖杯说明：进入World Tour分别使用男女选手完成20场比赛即可



Less than 24 hours


银杯

取得条件：在网络单个比赛日排名跻身全球前100

奖杯说明：原本看似非常有难度的奖杯，由于玩家不是很多，只要打上5场左右比赛，无论胜负都能进前100，反而变成了网络WORLD TOUR里最容易拿到的奖杯。



No pain, no gain


铜杯

取得条件：完成20次特别训练任务

奖杯说明：在生涯和世界巡回赛模式里和搭档进行训练赛，有一定几率会出现训练任务，这些任务都很简单，诸如主动得分次数、有效上网截击次数、击出Good以上回球次数等。



It's alive!!


铜杯

取得条件：创造一个球员

奖杯说明：开始生涯模式设定完小人的所有数据后，奖杯就解锁了。



White board


铜杯

取得条件：雇佣一名教练Hire a coach

奖杯说明：当玩家在生涯模式小人等级达到2级之后，会出现第一个铜杯教练，系统会强制玩家雇用，随之奖杯到手。



Golden boy


银杯

取得条件：解锁金牌教练的所有技能

奖杯说明：随着生涯模式里小人的等级不断提高，在15级的时候会有金牌教练出现。金牌教练除了带来基本技能点数的增加外，如果完成其他四个挑战的话可以解锁额外的技能点数。挑战一般都是完成一定数量的正手大力击球、扣杀、完美击球、得分之类，不是很难。



Completely developed


铜杯

取得条件：小人等级达到20级

奖杯说明：生涯模式如果能够达到Legend等级的话，小人肯定已经修满20级了。游戏一共可以存放4个小人，当第一个小人功德圆满后，创建其他新的小人可以利用之前的点数，直接达到20级。



Someone else?


铜杯

取得条件：在任何模式下击败所有25名真实球员

奖杯说明：在友谊赛模式可以看到所有这些球员，如果在比赛过程中没有击败的选手可以在这里选择战斗，难度不限。



"Tennis for two"


铜杯

取得条件：赢得一场双打比赛胜利

奖杯说明：任何模式都可解锁奖杯。



True Top Spin geek


银杯

取得条件：完成250场比赛

奖杯说明：任何模式的比赛都可记录总数，达成所有线下奖杯的话基本够数量。



Tennis teacher


铜杯

取得条件：在一场网络单打比赛中不丢一分赢得比赛胜利

奖杯说明：可以邀请好友对战，比赛长度必须为3盘每盘3局带抢七。



Tennis elbow


铜杯

取得条件：在一场网络单打比赛中不得一分输掉比赛

奖杯说明：解锁奖杯的方法与Tennis teacher一致。



2K


金杯

取得条件：任意模式下得分超过2000分

奖杯说明：解锁此奖杯大致需要赢下150场以上的比赛，尽可能多赢得比赛即可。



Volley master


铜杯

取得条件：150次网前截击得分



Love the games to love


铜杯

取得条件：赢得25场love game胜利

奖杯说明：也就是不丢一分赢得比赛，将游戏难度调制最低的话很轻松就可解锁奖杯。



Drop Shot artist


铜杯

取得条件：20次扣球得分



Inside-out


铜杯

取得条件：30次变向击球得分

奖杯说明：来球时通过按L2+方向可实现反手变正手或正手变反手击球，完成变向击球需对来球判断准确，有一定提前量。



Real Tennis format


铜杯

取得条件：赢得一场标准比赛的胜利

奖杯说明：也就是四大满贯赛事的比赛标准。一盘6局，5盘无抢七长盘决胜模式，在友谊赛模式里进行设置，不限难度，也可双手柄对刷。



Sorry...


铜杯

取得条件：赢得一次擦网得分

奖杯说明：有一定几率会出现擦网得分，多放网前小球或打低球出现的概率更高。



Metronome


铜杯

取得条件：在一个回合内连续击出8次good以上的回球

奖杯说明：需要对来球的速度和击球时间精确把握，good或者perfect的回球都是有效的。不过在very easy的话cpu反应比较迟钝挺难坚持到8拍以上，所以要适当提高难度。此外也不要把回的角度过于刁钻，适应了《上旋高手4》的回球系统后，打出一连串的好球不是难事。



Rise of the Ball Machines


铜杯

取得条件：在练习场回球50次

奖杯说明：进入游戏后直接就是在练习场，回发球机器的来球即可。



More unlocks!


金杯

取得条件：解锁75%的游戏内容

奖杯说明：可在Unlock Overview选项查看游戏完成度。除生涯模式外，和大牌球星对战占了相当大的比例。看清每个和大牌球星对战获胜的条件，一一战胜之



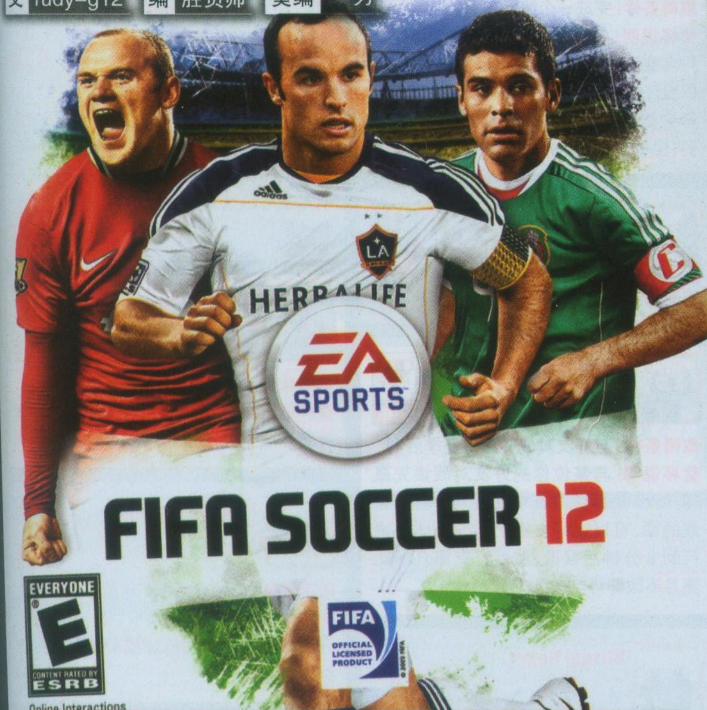
You're not kidding anymore



取得条件：网络等级达到15级

奖杯说明：只计算world tour的比赛成绩，好友对刷无效。

文 rudy-g12 编 胜负师 美编 一刀



FIFA 12	EA	体育
PS3 FIFA 12		美版
2011年10月27日	1～2人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	46	铜杯	30	银杯	14	金杯	1	白金	1

由于最近几作大大提升了《FIFA》系列在足球玩家心目中的地位，因此《FIFA 12》得到的关注可谓空前。本作在继承系列优点的前提下，大胆创新和变革也得到了大家的一致认可，可以说《FIFA 12》或将改变今后足球游戏的发展方向。《FIFA 12》的奖杯构成和以往有很大的不同，把实验多年的UT模式作为了此作的重中之重。解锁UT的奖杯绝对会谋杀玩家很多的时间和精力，但又感觉乐此不疲。还有一些奖杯的达成过程可以让我们更清晰了解《FIFA 12》的进步，更让人对这款足球佳作爱不释手！

白金路线

1. 各种达成类奖杯。达成类奖杯基本是一些特定条件下战胜电脑和一些数量以及时间累计的奖杯。由于本作可以对玩家和电脑的参数进行调整(此行为在后文统一称为"无敌模式")，因此即使选择了传奇难度，经过这些参数的设置，要完成各种达标也是轻而易举的事。不过有部分奖杯解锁的条件在官方奖杯描述里面表达的比较含糊，笔者在后面的奖杯攻略中都会有具体说明，请仔细阅读，以免走不必要的冤枉路。

2. 生涯模式。建议采用球员兼教练的模式进行，另外不要忘记导入小人。在第一个转会期期间把除 Youth Is Served (在冬歇期满足条件后解锁)之外所有有关转会的奖杯拿齐，并使用"无敌模式"来保证每场比赛都可以大胜，玩家剩下要做的就只是等赛季夺冠拿齐所有生涯模式的奖杯了。

3. 网络奖杯。网战部分依旧占了游戏相当大的比例，不过好在没有了前作需要多人配合的奖杯，不至于过于纠结。虽然其中大部分奖杯都需要玩家在互联网上和全球的玩家硬碰硬，不过只要花些时间练就一些技战术并不是难事。

4. UT模式。UT从《FIFA 09》以来一直作为dlc在后期上市，这次终于成为正作的一部分可见大家对于这个模式独特魅力的厚爱。由于大多数奖杯都可以线下单机获得难度不是很大，但是俱乐部价值8500万、抽取黑卡球员等奖杯的确是耗费时间、精力甚至金钱的苦差。另外游戏里面几个累积数量的奖杯都不把UT计入在内，所以玩家要特别注意。

白金难度	5/10
白金所需时间	60小时以上
以上在线奖杯	21
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	最好两个手柄

Football Legend 白金

取得条件： 获得所有其他奖杯

各种达成类奖杯

Precision Tackler 铜杯

取得条件： 在一场比赛中至少抢断5次且成功率在80%以上

奖杯说明： 在游戏设置里将抢断方式由《FIFA 12》全新的TD模式调为LD模式，那样在双手柄对战时只要按住 × 键重复进行，在比赛结束后即可解锁奖杯。

Megged 银杯

取得条件： 带球穿裆对方防守队员

奖杯说明： 在"无敌模式"下与电脑对战。带球至对方防守队员面前按住R2外加右摇杆来配合完成假动作。

Riding Bikes 铜杯

取得条件： 完成一次倒挂金钩得分

奖杯说明： 又要请出"无敌模式"来帮忙。若能把以下动作连贯完成的话一次即可达成：带球至大禁区线附近，背对球门颠球，随后挑球过头顶，最后倒钩射门吧！

Legendary 银杯

取得条件： 在传奇难度下，使用星级低于电脑球队等级的俱乐部来获得比赛的胜利

奖杯说明： 本作的最高难度还真是有点难度，当然使用"无敌模式"的话还会有难度么？

Don't Blink 铜杯

取得条件： 和电脑对战，开赛5分钟内进球

奖杯说明： 没有难度限制，可以将游戏时间调至20分钟轻松进球。

Comeback Kid 铜杯

取得条件： 和电脑对战，在半场落后3球的情况下逆转取胜

奖杯说明： 最简单的办法就是开启"无敌模式"，自摆乌龙3个，然后下半场进4个球即可。

10 vs 11 铜杯

取得条件： 和电脑对战，在有领先的情况下被罚下一人，依旧赢得比赛

奖杯说明： 通过飞铲对方队员等手段来申请红牌，可以和Comeback Kid这个奖杯一起解除

Ruud Boy 铜杯

取得条件： 完成一次凌空抽射得分

奖杯说明： 这是一种比较简单且常见的得分手段，基本不用刻意为之。边路传半高球是比较容易做出这个射门动作。

Block Party 铜杯

取得条件： 在一场比赛中5次封堵对手的射门

奖杯说明： 与好友对战配合相对容易，使用TD防守模式，让对方带球到大禁区一带，站在其面前，当射门的一刹那按下方块键堵住射门即可，反复做这样的操作，只要达到5次有效封堵，不用等比赛结束即可解锁奖杯。

Happy 20th EA SPORTS! 铜杯

取得条件： 在游戏中打进20个进球

Century of Goals 银杯

取得条件： 在游戏中进球100个

奖杯说明： 看似很简单的要求，但要注意两点，其一UT模式里面的进球不计入总数，其二比赛未完赛或者不退回主界面直接重开比赛进球不计入总数。

All My Own Work 铜杯

取得条件： 全手动赢得一场比赛

奖杯说明： 没有难度限制，可以使用"无敌模式"具体设置要求见下——

Auto Switching：Manual
Auto Switching Move Assistance：None
Passing Power Assistance：Off
Pass Assistance：Manual
Through Pass Assistance：Manual
Shot Assistance：Manual
Cross Assistance：Manual
Lob Pass Assistance：Manual
Save Assistance：Manual
Analog Sprint：On
Defending：Tactical Defending

Warrior 铜杯

取得条件： 球员在非接触性受伤后进球

奖杯说明： 非接触性受伤是因疲劳等自身因素引起的受伤，要加大这种受伤比例就需要在"无敌模式"里面对受伤频率进行调整：将Injury frequency调制100，同时把Severity调低到0。然后比赛中盯着某个队员(最好是前锋)反复跑使其体力耗尽后再进球。

Quickly Now! 铜杯

取得条件： 利用快发边线球得分



奖杯说明：两个人对战配合很容易达成，让对方把球带出后场边线，这时候玩家必须有一个球员正好在附近，这样才能激活快发边线球。球抛出后必须由第一接触球员射门得分才算，若传球给第二人则无效。



Sweet Music



铜杯

取得条件：在游戏中添加自己喜欢的音乐

奖杯说明：首先要把一段音乐复制到PS3系统里面，在游戏中进入Customize FIFA 12 选择在 My Music and Chants 里添加音乐即可。



Virtual Legend



银杯

取得条件：用自创小人完成50场比赛

奖杯说明：用同一个小人在友谊赛、生涯模式、网战、联赛中打满50场比赛。但要注意小人必须是首发且中途不得换下场。



FIFA for Life



银杯

取得条件：征战比赛累积50小时

奖杯说明：这里指的是比赛时间累积，在菜单逗留的时间以及UT模式下所有耗去的时间都不计算在内，同时网战断线或单机选择重新比赛之前所进行的比赛时间系统也是不认可的。有可能这是最后一个需要解锁的奖杯。到时候可以双手柄开20分钟半场的友谊赛来慢慢磨到奖杯解除的那一刻。



No Draw for You!



铜杯

取得条件：和电脑对战，在90分钟打入制胜进球

奖杯说明：游戏难度必须至少semi-pro，"无敌模式"可以使用。必须保证在89分钟或者之后打进制胜球才可以解除奖杯。如果对自己控制能力信心不足的话，可以将比赛时间调的长一些。

●网络奖杯



EAS FC Youth Academy



铜杯

取得条件：玩家等级达到5级



EAS FC Starting 11



银杯

取得条件：玩家等级达到20级

奖杯说明：完成除了UT之外所有类型的比赛都可以获得经验值，但不管是单机还是网络比赛都必须保持连接EA服务器的状态，若中途掉了即使打完比赛也无法获得经验值。一般一场比赛可以获得300左右的经验值，每天经验值累积上限是2000。达成模拟挑战的经验值是额外计算的。



Challenge Accepted



铜杯

取得条件：完成一次EA俱乐部模拟挑战

奖杯说明：所谓的模拟挑战就是玩家控制某支球队重写或者改写该球队最近一场真实比赛的结果。比如AC米兰那场4：3的大逆转，模拟挑战就要求玩家在半场的比赛时间里进4球以上，完成0：3后的大逆转，达成目标后便可解锁奖杯。



Path to the Cup



铜杯

取得条件：赢得一场线上杯赛胜利

奖杯说明：线上杯赛不是每天都有，在线上赛季主界面会显示最近杯赛开启的时间，杯赛被激活后进入赢一场比赛即可。



3 Points



铜杯

取得条件：赢得一场线上赛季比赛的胜利



Campaign Complete



银杯

取得条件：完成一个线上赛季

奖杯说明：每个赛季需要完成10场线上排名赛以决定玩家在排名联赛中是升级、保级还是降级。若达到升级、降级分数线都会提前结束赛季而不用打满10场比赛，但不影响奖杯的获得。



Being Social



铜杯

取得条件：完成一场好友对战



Friends now Enemies?



铜杯

取得条件：与好友对战并赢得赛季胜利

奖杯说明：与某位你的好友对战谁先赢得16分就算获得赛季的胜利。若想速成的话，可以让好友在之前5场比赛进行到8分钟后强退，然后打完第6场比赛且不败即可。



Virtual Debut



铜杯

取得条件：用自创小人参加一场线上比赛

奖杯说明：这里指的线上比赛是网络俱乐部比赛或者带小人参赛的网络排名赛，只要小人出场，奖杯即可获得。

● UT 俱乐部



New Club in Town



铜杯

取得条件：创建一个UT俱乐部

奖杯说明：进入UT菜单的第一件事情就是要创造你的UT俱乐部，创建成功后奖杯解锁。



Legends start with Victories



铜杯

取得条件：赢得一场UT比赛的胜利



Friendly



铜杯

取得条件：用UT球队和好友对战一场

奖杯说明：在UT界面下约战好友，踢完比赛后双方都可以解锁奖杯



Tournament Victory



铜杯

取得条件：赢得一个UT锦标赛奖杯

奖杯说明：UT比赛分线上线下两部分，其中任意模式下的锦标赛奖杯都算做有效。相对而言，线下锦标赛较容易。锦标赛是有难度等级区别的，出场球员也有一定条件的限制，所以要注意球队人员的配备。



We'll need a larger trophy case



银杯

取得条件：赢得十个UT锦标赛奖杯

奖杯说明：可以选择同一个最低难度的锦标赛夺冠十次。



I'll have that one



铜杯

取得条件：开启一包UT球星卡

奖杯说明：球星卡有铜卡、银卡和金卡，开启任意一种类型的球星卡都可以解锁奖杯。



Pack King



金杯

取得条件：开启100包UT球星卡

奖杯说明：最好都开启金卡包，这样对后面奖杯获得可以有一定质量的累积。



Marquee Signing



银杯

取得条件：花15000或者更多的金币在交易市场上购买一名金卡球员

奖杯说明：首先你要有足够金币，然后可在交易市场里面筛选出最低一口价15000的金卡球员，购买后即可解锁。



Growing Club



铜杯

取得条件：使你UT俱乐部的价值达到8500万

奖杯说明：俱乐部价值最主要体现在你俱乐部球员质量和数量上。你需要很多稀有金卡和黑卡球员。笔者在达成此奖杯的时候，俱乐部里有500余名稀有金卡球员。这是个慢慢累积的过程十分耗时。





●生涯模式


Trophy Time

银杯

取得条件：在生涯模式下赢得任意联赛冠军

奖杯说明：通过电脑模拟比赛可以加速完成赛季。


Massive Signing

铜杯

取得条件：在生涯模式签入一名能力值高于俱乐部所有队员的球星

奖杯说明：笔者的理论是选择豪门球队较小球会更易获得这个奖杯。豪门球队有足够的资金可以签到好的球员，即使俱乐部里有高能力值的球员可以让他转会甚至解除合约来为达成奖杯而服务。


'Big Cup' Squad
银杯

取得条件：UT 俱乐部阵容能力值达 85

奖杯说明：阵容能力值是由主力、替补和后备队员的能力值决定。所以第一要保证 23 人满员，然后个人能力值尽可能接近 85 或者超过。


How Great is that?
铜杯

取得条件：抽中周最佳球员卡

奖杯说明：周最佳球员卡就是大家俗称的“黑卡”。此卡价值不菲而且超级稀有。笔者抽取了 100 多包金卡后方才出来一张，都可以赶上 RPG 游戏的稀有物品掉宝率了。这个奖杯纯粹是看个人运气了，祝你好运！


Club Legend

铜杯

取得条件：使用某一位球员完成 100 场 UT 比赛

奖杯说明：该球员必须是在玩家的俱乐部比赛中出战 100 场。完成其他 UT 奖杯后要速成的话可以叫上好友网络对战，每场比赛第 8 分钟后退赛至第 99 场，打完整第 100 场比赛即可。


Procrastinator

铜杯

取得条件：在生涯模式转会截止日签下一名球员

奖杯说明：转会截止日当天的进度是按小时倒计时的，在这个期间签下一名球员可解锁奖杯。


Fully Formed

银杯

取得条件：在生涯模式，令 3 名俱乐部队员处于最佳状态

奖杯说明：让球队始终处于大胜、连胜的状态很快就会解锁奖杯，使用“无敌模式“可谓至尊之选。


Youth is Served

银杯

取得条件：在生涯模式下签下年轻球员

奖杯说明：首先要让球探去侦查年轻球员，在年底球探会递交一份报告，然后在冬季转会期间随意签下一名年轻球员即可。


Puppet Master

铜杯

取得条件：在生涯模式下参加一次新闻发布会

奖杯说明：在一些焦点比赛之前时间进度条里面会出现一个红色话筒的图标，只要按方块进去随意选择几个问题的回答就可以解锁奖杯。

文 rudy-g12 编 胜负师 美编 一刀



F1 2011	Codemasters	竞速
PS3 F1 2011		美版
2011年10月20日	1～2人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	39	铜杯	23	银杯	11	金杯	4	白金	1

《F1 2011》在前作成功的基础上，又有了进一步的革新。除了还原2011 赛季全部赛事之外，安全车、KERS、DRS 等元素的加入让游戏无限接近真实，新增加的合作模式则让玩家有机会和好友一同征战赛季，在赛道上一比高下。在奖杯方面，没有了折磨人的专家难度夺冠，没有了乏味的七赛季征途，没有了烦人的网络 50 级等奖杯，《F1 2011》的白金变得更加平民化。希望此文可以帮助更多的赛车玩家体会 F1 的精彩刺激，迈入游戏的白金圣殿。

白金难度	6/10
白金所需时间	20～30小时
在线奖杯	5
最少通关次数	2+1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

●白金路线

1. 生涯模式。理论上可以在一个赛季把所有生涯模式的奖杯拿到手，不过这样的难度非常大。所以还是推荐玩家在第一个赛季用最低难度去拿到每个分站赛的排位赛和正赛的第一，在第二赛季更换车队并用 HARD 难度去卫冕冠军并解除 Drivers' World Champion 这个含金量最高的单机奖杯。同时每个分站赛的练习赛一定要多跑，不仅有助于熟悉赛道，同时也为 Test Driver 这个最无聊最耗时的奖杯做好累积。

2. 其余单机奖杯。大多数单机奖杯在官方字面上的解释已经清晰明了，Robot-Like Consistency 是最难的一个，请注意后文相关的获得方法。

3. 网络比赛与线上合作模式。所有网络奖杯都能和好友合作解除。网战 35 胜两人相互对刷即可。而有关合作模式的奖杯要注意必须和同一玩家线上完成，当然要两人都获得 Co-op Drivers' World Champion 合作模式下车手年度冠军这个奖杯则需要一人一次完成两个赛季。


Complete

白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯


Season Opener

铜杯

取得条件：完成职业生涯的首场赛事

奖杯说明：在生涯模式里面完成一场正赛即可，没有难度要求


Pole Position

银杯

取得条件：夺取职业生涯的首个杆位
奖杯说明：选择精简赛事模式（Short Race Weekend）的话只要进行一节排位赛，创造全程最快单圈速度即可



Impeccable Performance



银杯

取得条件：杆位出发并赢得正赛胜利
奖杯说明：可在生涯模式或者大奖赛中进行，需要先跑排位赛并取得第一（解除 Pole Position 奖杯），接着在正赛中夺冠（解除 Just the Beginning 奖杯）



Just the Beginning



银杯

取得条件：夺取职业生涯首个分站冠军
奖杯说明：相对于《F1 2010》赛事最短长度 20% 的限制（大约要跑 11 到 14 圈），《F1 2011》可以选择只跑 3 圈，大大缩短了比赛的耗时，跑起比赛来容易了许多，同时可以利用回闪系统纠正失误，没有难度要求。



On the Podium

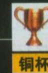


银杯

取得条件：在职业生涯中登上领奖台
奖杯说明：取得前三即可，不过为了配合 Constructors' World Champion 和 On the Bounce 这两个奖杯的进度，最好每站都拿第一。



Lightning Fast



铜杯

取得条件：创造正赛的最快单圈速度
奖杯说明：在生涯模式和大奖赛模式都可以解除奖杯。一般情况下若获取分站冠军的话，最快单圈速度很大概率就是你创造的。



Sublime Talent



铜杯

取得条件：拿下一个分站所有练习赛、排位赛、正赛的最快单圈成绩
奖杯说明：必须选择完整赛事模式（Long Race Weekend），有 3 次练习赛、3 节排位赛和 1 次正赛总共 7 个最快单圈成绩。



Push the Button



铜杯

取得条件：使用 KERS 超越一个对手



Winging It



铜杯

取得条件：使用 DRS 超越一个对手
奖杯说明：KERS 和 DRS 的使用方式是一样的，只要按住相应的按钮即可。这里要注意的是必须在落后对手的情况下打开 KERS 或者 DRS，并在 KERS 耗尽或者 DRS 关闭之前完成超越动作，否则系统会不认可其为符合要求的超越。另外，同时打开 KERS 和 DRS 即使完成超越也是无法解除两者中得任何一个奖杯。



They're on Which Buttons?



铜杯

取得条件：在不使用 KERS 或者 DRS 的情况下赢得一个分站赛冠军
奖杯说明：可在生涯模式和大奖赛模式下进行，没有难度要求，忘记那两个按钮去进行比赛吧。



Test Driver



铜杯

取得条件：在职业生涯的练习赛中，行驶里程达到 805 公里
奖杯说明：需要在每个分站的练习赛中积累，不要轻易跳过练习赛，否则最后补刷的过程会成为你痛苦的回忆。805 公里是什么概念？按照上赛道 5.45 公里一圈来算的话，大约要跑 150 圈。如果你在第一个赛季结束没有完成指定里程的话，可在后续赛季累积。



Do it Yourself



铜杯

取得条件：使用手动挡去赢得一个分站赛的胜利
奖杯说明：选择如蒙特利尔或者蒙扎这样少弯操作相对比较简单的赛道，并将比赛长度设置为一圈，把握换挡的节奏，在没有难度要求的前提下不是一件很难的事情。





Car Control



铜杯

取得条件：在一场辅助全关闭的比赛中获胜
奖杯说明：需要把所有的辅助关闭，把比赛长度设置为 1 圈，并用最低难度，开的谨慎一点就不是很难，还是推荐在蒙特利尔或者蒙扎来达成此奖杯，可同时解除"Do it Yourself"奖杯。



On the Bounce



金杯

取得条件：改写 Alberto Ascari 职业生涯连续 9 夺分站赛冠军的历史
奖杯说明：需要在生涯模式里面连胜 10 场，可将难度调至最低，那样电脑不会有多少竞争力了。



Trophy Collector



银杯

取得条件：在所有分站赛中夺冠
奖杯说明：一共有 19 个分站赛，在生涯模式拿到一个赛季全部冠军即解锁。



Drivers' World Champion



金杯

取得条件：职业生涯夺取车手年度冠军
奖杯说明：如果在生涯模式里面解除了 On the Bounce 这个奖杯的话，再拿下几个分站冠军基本可以提前 4 站就拿下车手年度冠军了。



Constructors' World Champion



金杯

取得条件：职业生涯夺取车队年度冠军
奖杯说明：生涯模式首赛季玩家基本栖息于如威廉姆斯、维珍之类竞争力不足的小车队，由于队友实力太差，所以都要靠你一个人来努力。拿下所有 19 个分站赛冠军可基本保证夺取车队年度冠军。若首赛季没有成功的话，在后续赛季跳槽到大车队后就是一件很简单的事情。



Precision Driving



银杯

取得条件：完成一场没有任何冲撞的赛事
奖杯说明：整个比赛期间不和对手和墙面"轻吻"的话即可解除奖杯，不是必须获得比赛的胜利。



Drivers' World Champion (Hard)



金杯

取得条件：在困难或者专家难度下取得车手年度冠军
奖杯说明：依旧是最 F1 系列最难获取的几个奖杯之一。但相对于前作锁定专家难度不同，在困难难度下 ABS 和 TC 这些辅助是默认开启的，只是关闭了赛车线并强制使用手动挡，这样比赛难度就下降了很多。最主要还是对赛道以及每个弯的档位要熟悉，通过反复练习提高档位切换的稳定性，再逐步提高单圈的速度。排位赛排名不低于 6 名是正赛冲击冠军的前提，有 2 个闪回可以使用则是夺冠的另一保证。

前作的作弊方法在这里还是一样适用，具体操作流程是：

1. 关闭 autosave；
2. 以困难或者专家难度进入游戏，然后在设置中按照自己的喜好打开辅助设置；
3. 在每次练习赛、排位赛结束前，以及正赛冲线之前，将难度设置调回困难或者专家难度并确认无误；
4. 退出游戏前，记得手动存盘一次。



Have You Considered DiRT3?



取得条件：一次漂移 10 米或更多
奖杯说明：原本觉得这是一个比较恼心的奖杯，结果却很有可能成为诸多菜鸟获得的第一个奖杯，关闭 ABS 和 TC 的辅助。只要在过弯时打滑就有很大的机会漂移出足够的距离。



Keep Your Friends Close



取得条件：完成整个合作赛季
奖杯说明：作为《F1 2011》全新推出的赛事模式，就是要求你和好友作为队友共同完成全年 19 个分站比赛。如果有某站比赛在好友没有上线的情况下独自进行比赛的话会造成本奖杯以及几乎所有合作模式奖杯无法解除的后果。因此必须和好友约好时间一同游戏。



Co-op Drivers' World Champion



取得条件：获得合作模式下车手年度冠



Teamwork



取得条件：获得合作模式下车队年度冠



Completionist



取得条件：在所有计时挑战赛中做出成绩
奖杯说明：进入 Time Attack scenario 菜单，一共有 6 个不同天气状况下的挑战赛，根据成绩会获得金银铜牌。如纯粹为了奖杯的话，只要跑出一个成绩即可。



Opportunist



信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

取得条件: 安全车出动期间完成一次进站换胎

奖杯说明: 在游戏中要出现安全车必须将赛程长度设置为20%并开启安全车使用选项,当然车损也要打开,推荐使用摩纳哥、新加坡等街道赛事,特别是摩纳哥5号弯更易制造事故,当赛会安排安全车上道时立马进站,出站后奖杯即可解锁。

 **Robot-Like Consistency**  银杯

取得条件: 连续5个计时圈的成绩差在0.25秒之内

奖杯说明: 以连续5个计时圈捆绑计算,最快的一圈和最慢的一圈成绩差不超过0.25秒。看似相当有难度的奖杯,用点技巧还是很好解决的。在计时模式内开启ghost car,推荐在蒙特利尔赛道,不用KERS和DRS跑完一圈,从第二圈开始尽可能地跟着ghost car的影子开,若给甩远的话则打开KERS或者DRS追近,跟着影子车尾冲线的话,成绩差距会在0.2秒以内,只要接下来每圈都这样操作,就可以解锁这个奖杯。

 **Down to the Wire**  银杯

取得条件: 在一场赛事长度为20%的比赛中最后一圈升至第一并夺冠

奖杯说明: 赛事长度为20%的话根据赛道不同大约要跑11到14圈,只要确保倒数第二圈你不是第一,然后在最后一圈发力超过对手即可。若相信自己对比赛控制力的玩家可以在先前10多圈忙里偷闲去解除Blue Flag和Slap on the Wrist这两个奖杯。难度没有要求。

 **Blue Flag**  铜杯

取得条件: 在比赛中至少套圈6辆赛车

奖杯说明: 将赛事长度设置为20%,就可在解除Down to the Wire的奖杯的过程中进行,只要超过第六部慢车之后奖杯即解除,没有难度要求。

 **Slap on the Wrist**  铜杯

取得条件: 在被罚通过维修站之后任然夺得分站赛冠军

奖杯说明: 这个奖杯难就难在如何让赛会对你处罚通过维修站而不是罚10秒。切线轻微抄近道会收到赛会的警告,连续多个弯都吃到警告的话,才会被罚通过维修站。这里要注意两个地方,其一在选项设置要将处罚力度开到最高;其二切线不能太狠,否则会直接被罚10秒。

 **Slingshot**  铜杯

取得条件: 跟随对手尾流累积10分钟

奖杯说明: 在任何模式下的跟随都可计入成绩内,一般在生涯模式进行中就可累积到足够的时间。如果不够可以和好友网战配合获得。

 **Is Jenson going to pass or not?**  铜杯

取得条件: 使用汉密尔顿在土耳其大奖赛夺冠

奖杯说明: 进入大奖赛模式选择土耳其赛道直接进行正赛即可,没有难度要求。

 **Glancing Blow**  铜杯

取得条件: 在车损打开并碰壁的前提下夺得摩纳哥大奖赛胜利

奖杯说明: 首先确认Damage是否为ON,并推荐将赛事长度设置为1圈,在一些弯角故意侧面撞墙,这样较容易造成鼻翼轻微损坏而不影响玩家对赛车的控制。

 **Senna-esque**  铜杯

取得条件: 在一场豪雨比赛中从5位或更后发车在第一圈独占鳌头

奖杯说明: 天气状况必须是heavy rain,推荐在大奖赛模式内选择蒙扎赛道,第一弯比较容易抢到第一。

 **It's the Driver not the Car**  铜杯

取得条件: 先后在两支不同车队效力,都赢得世界冠军

奖杯说明: 生涯模式和合作模式所获得的年度冠军都算,因此最快的达成办法是在生涯模式夺得第一赛季冠军后,在合作模式选择另外一支车队再次夺冠。

 **Solid Performance**  银杯

取得条件: 在职业生涯或者合作模式的比赛中,赛季每站都获得积分

奖杯说明: 比较推荐在生涯模式进行,那样即使有失误也可以通过回闪弥补,赛季19场比赛每站跑进前十即可。当然每站夺冠可加速其他奖杯解除的速度。

 **10 Online**  铜杯

取得条件: 网战10场胜利

 **35 Online**  铜杯

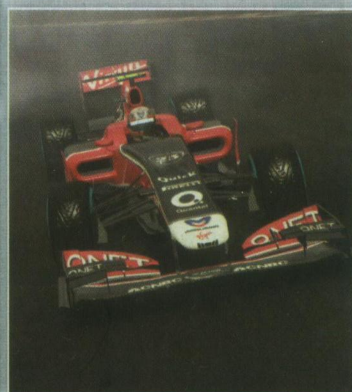
取得条件: 网战35场胜利

奖杯说明: 相比于前作网战50级的奖杯,这可谓一个在天一个在地。即使你和好友都拿到这个奖杯也只需要刷4个完整的赛季即可。(50级则要刷近30个赛季!)将全赛季都选择蒙特利尔或者蒙扎,比赛长度为1圈,最多比赛人数为2人,可轻松完成。

 **Keeping it Clean**  铜杯

取得条件: 在网络比赛中不和其他玩家发生冲突

奖杯说明: 合作模式不算在网络比赛中,推荐和好友对刷。两人保持差距即可。



文 GALL 编 胜负师 美编 一刀



绯色的碎片 爱藏版	Idea Factoay	文字冒险
绯色の欠片 爱藏版 ~あかねいろの追忆~		日版
2011年5月26日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄:12岁以上

PS3

奖杯总数	35	铜杯	16	银杯	14	金杯	4	白金	1

●白金路线

虽说都是女性向恋爱游戏,但本作的白金和《薄樱鬼》相比要麻烦很多,最大难点是全特殊用语收集,有一个模式等于要把所有选项都选上一遍,较花时间,所以白金20小时打底(这还要是做好笔记的最快时间)。白金流程是这样的,攻略本篇时严格按照选项攻略,只要有一点偏离就会出现BAD END,而空之下篇就先按选项攻略拿CG,之后还要把所有选项都选上一遍拿特殊用语。全CG部分留意秋祭里的3个地方各有3个不同的其他CG,和空之下的攻略有2处不同选项各有不同CG。之后搞全问答制霸,记住答案的关键词并不困难,最后要去神社不断摇出想要的特典CG便可白金。

白金难度	3/10
白金所需时间	20小时
在线奖杯	0
最少通关次数	12
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

 **プラチナトロフィ-**  白金

取得条件: 获得除此之外的所有奖杯

 **本篇…序章.完**  铜杯

取得条件: 完成本篇序章

 **本篇…一章.完**  铜杯

取得条件: 完成本篇一章

 **本篇…二章.完**  铜杯

取得条件: 完成本篇二章

 **本篇…三章.完**  铜杯

取得条件: 完成本篇三章

 **本篇…拓磨.完**  铜杯

取得条件: 完成本篇鬼崎拓磨篇



 **本篇…真弘.完**  铜杯

取得条件：完成本篇鸦取真弘篇

 **本篇…祐一.完**  铜杯

取得条件：完成本篇狐邑祐一篇

 **本篇…卓.完**  铜杯

取得条件：完成本篇大蛇卓篇

 **本篇…慎司.完**  铜杯

取得条件：完成本篇犬戒慎司篇

 **本篇…辽.完**  铜杯

取得条件：完成本篇狗谷辽篇

 **あの空の下で…拓磨.完**  铜杯

取得条件：鬼崎拓磨好感度最大

 **あの空の下で…真弘.完**  铜杯

取得条件：鸦取真弘好感度最大

 **あの空の下で…祐一.完**  铜杯

取得条件：狐邑祐一好感度最大

 **あの空の下で…卓.完**  铜杯

取得条件：大蛇卓好感度最大

 **あの空の下で…慎司.完**  铜杯

取得条件：犬戒慎司好感度最大

 **あの空の下で…辽.完**  铜杯

取得条件：狗谷辽好感度最大

 **画像の记录…拓磨**  银杯

取得条件：鬼崎拓磨全 CG 制霸

 **画像の记录…真弘**  银杯

取得条件：鸦取真弘全 CG 制霸

 **画像の记录…祐一**  银杯

取得条件：狐邑祐一全 CG 制霸

 **画像の记录…卓**  银杯

取得条件：大蛇卓全 CG 制霸

 **画像の记录…拓磨**  银杯

取得条件：犬戒慎司全 CG 制霸

 **画像の记录…辽**  银杯

取得条件：狗谷辽全 CG 制霸

 **画像の记录…完全制霸**  银杯

取得条件：其他全 CG

奖杯说明：绯色の欠片本篇、~あの空の下で~の各人物の章、秋祭り、バレンタイン、クリスマス、后日谈の 1 日デ－ト都通了就能全 CG 了。最容易漏的是拓磨第七章和慎司第七章的选项，可以在追忆拿回。其他 CG 留意空之下的 2 种选项和秋祭的 3 个地方就 OK 了。

 **あかねいろの追忆…完全制霸**  银杯

取得条件：追忆完全开放

奖杯说明：全人物通关后进入"あかねいろの追忆"后才会解锁。

 **知识王…拓磨**  银杯

取得条件：拓磨问答制霸

 **知识王…真弘**  银杯

取得条件：真弘问答制霸

 **知识王…祐一**  银杯

取得条件：祐一问答制霸

 **知识王…卓**  银杯

取得条件：卓问答制霸

 **知识王…慎司**  银杯

取得条件：慎司问答制霸

 **知识王…辽**  银杯

取得条件：辽问答制霸

 **知识王…完全制霸**  金杯

取得条件：问答全制霸

奖杯说明：每个人都有 5 个等级的问答，要求均为 10 个随机问题答对一定数量，而 LV5 时需要十问全对！虽有一定难度，但正常记忆力的玩家均可在二小时以内解决问答制霸，不需要精通日语。推荐回答方式是先将所有人的前 4 级通过，为的是让题库中增加大量全人物共通的问题，这样一来，你会发现问题的重复率大大提升，经过数次重复之后，那些中文答案的题目甚至不用看题都能答对。答案为日文假名的题目只需要记一下正确答案在三个答案中的字数多少，字数相同时只记第一个不同假名即可。惟一需要笔记的是答案全是人名的情况，而且也只用记一些问题中的关键词，比如问题中有"夫妻喧哗"的那答案就是"拓磨"，"男妇七岁"对应答案为"真弘"，"锅奉行"对应"卓"等等，这样的题目不超过二十个，比较容易查找。由于问题重复率高，所以只要放松心态去记去答，十题全对并非难事，比起《如龙 3》的问答，那真是太简单了！

 **外典…完全制霸**  金杯

取得条件：玉依姬外典特殊用语全取得

奖杯说明：和《薄樱鬼》的生词一样，在对白中出现的特殊用语会自动记入用语集。不过这个奖杯是本作白金的最大难点，因为特殊用语分布广，特别是空之下篇不好统计，所以只能由靠选择全部选项后收集了。需要特别注意的是每个角色的空之下篇，还有秋祭的后半段集中了大量特殊用语，为避免遗漏，一定要保证全选项都选过。要节省时间的话，就要活用存档，具体参看下文攻略。

 **おみくじ…完全制霸**  金杯

取得条件：全特典 CG 解放

奖杯说明：特典 CG 是靠神社求签的"吉、中吉、小吉、末吉、凶"来换取的。流程任意一个"神社"选择处存一个档，在求签之前按 L2 键存一个快速档，求签之后按 R2 键返回快速存档处再次求签，反复数次后退回菜单，如果发现求签数量增加了，说明方法正确。之后可以一直用 R2 快速读档的方式来取得大量签，剩下的只需要运气。

 **たいへんよくできました**  金杯

取得条件：全 CG 解放

奖杯说明：按照攻略以及注意点取得全部 CG 即可。





信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

●绯色の欠片角色攻略

注：初期只能攻略拓磨和真弘；拓磨和真弘通关后追加祐一和慎司；祐一和慎司通关后追加卓和辽。第一章第一个选项处存一个档，之后所有人都可以从这里开始，以节省时间。遇到“神社”和“台所”的选项，原则上都选“神社”，只有一处要拿CG选“台所”。

●鬼崎拓磨

学校の内を探す→屋上を探す→いつもの道→このまま进む→谁かに相谈する→屋上→美鹤に任せる→谁かに相谈する→战う→留まる→受け入れない→私を守ってくれたじゃない→もう一度说得してみる→拓磨の部屋→家の外→返事をする→拓磨と→拓磨→声をかける→引き留める→ごめん→刀を调べに行く→和解を试みる→二人の先辈を止める→【存一个档】アリアを庇う/拓磨を止める(Bad End，但拿到新CG)→身を任す→わかった→拓磨完美结局

●鸦取真弘

学校の外を探す→近道らしい林の道→このまま进む→相谈しない→そのまま向かう→身を隐す→美鹤に任せる→谁かに相谈する→战う→留まる→受け入れない→何か力になりたい→大声で呼び止める→真弘の部屋→闻き耳を立てる→谢る→真弘先辈と→真弘先辈→もう少し一绪にいたいな→抱きとめる→うそつき→行动あるのみ→他に方法がある→玉依姬の名を使わない→アリアを说得する→助けたい→二人で探そう→真弘完美结局

●狐邑祐一

学校の内を探す→图书室を探す→近道らしい林の道→もと来た道を弃る→谁かに相谈する→图书室→美鹤に任せる→探しに行ってみる→弃らない→やっぱり相谈する→鬼斩丸は渡さない→前に出る→信じる→ロゴスについて→やっぱり气のせいかも→廊下を走る→祐一先辈を追う→ずるいです→无理してませんか？→祐一先辈と行く→祐一先辈？→忘れてください→わからない→行けない→おとなしく待つ→置いていけない→大切な人、なの→返事が闻きたい→アリアを庇う→アリアに加势→そばにいて→祐一完美结局

●犬戒慎司

学校の内を探す→屋上を探す→いつもの道→このまま进む→相谈しない→もう一度确かめる→美鹤に任せる→探しに行ってみる→弃らない→やっぱり相谈する→鬼斩丸は渡さない→前に出る→信じる→アジト探し→そんなことないと思う→教室に逃げ入む→美鹤ちゃんを追う→美鹤の肩を持つ→がんばったね→慎司くんと行く→慎司君？→慎司をしかる→战えない→慎司と逃げて→自分でつくるもの→もう一度说得する→台所（拿CG）→そんなの关系ない→慎司に任せる→妹みたいでうれしかった→うん、任せる→玉依姬だから？→慎司完美结局

●大蛇卓

学校の外を探す→校门→いつもの道→やっぱり违う道に→相谈しない→そのまま向かう→别の道を探す→自分が行く→探しに行ってみる→弃らない→相谈しない→やっぱり谁かに→アリアを庇う→留まる→受け入れない→卓に相谈→通さない→やっぱり见る→警戒しながら绍介→残る→闻く→默っている→卓を说得→间违ってます→渡さない→卓を信じる→卓さんを止める→违う→アリアに→そんなことはさせない→卓完美结局

●狗谷辽

学校の外を探す→校舍の外→いつもの道→このまま进む→相谈しない→もう一度确かめる→美鹤に任せる→探しに行ってみる→弃らない→相谈しない→ううん、一人で→アリアを庇う→留まる→受け入れない→ババ様に相谈→こっそり待つ→元の场所にしまう→芦屋さんと言えば…→助けを探す→私だって见回り→室外→捕まえる→…气になる→いいとこあるの？→言い过ぎ→辽を助ける→自分だけでも→ここに残る→辽のところに→广间に弃る→踏みとどまる→私でいいの？→辽完美结局

●后日谈の1日デート

鬼崎拓磨选第一项；鸦取真弘两项都选（活用存档功能）；狐邑祐一选第一项；犬戒慎司选第一项；大蛇卓选第一项；狗谷辽选第一项

●绯色の欠片～あの空の下で～攻略

注：进入道筋选择，先按各角色好感度最大的攻略顺序选一遍，但因为CG和特殊用语收集的需要，我们要活用存档功能选择所有的选项。每个角色都有六次选择，我们设定它们为A、B、C、D、E、F，其中选C1会出现D1和D2两个选项，选C2会出现D3和D4，其他的选项都是固定两个（只有卓是D会令E出现变化）。最节省时间的方法就是在第一次选择处存档，我们设定它为S1，按攻略顺序选一遍；读取S1，A和B都选没选过的，至C处存档S2，选C1后D、E、F都选没选过的；通过后读取S2选C2，至D处存档S3，选D3后到E处读S3，选D4至E处存一下档，一个角色的所有选项和台词就都不会错过了。

●鬼崎拓磨

自分の意见を根气よく说明→拓磨と同じものを见たいよ→まっすぐ归る/最后の战いの场所を见たい→拓磨は拓磨だよ/强い人だったね→部屋で落ち着く→あなたの玉依姬にしてください

●狗谷辽

关系あるよ→…大事な人？→もう少しだらだらと…/やっぱり起きないと…→交换条件をだす/本当にそう思ってる？→朝ごはんをつくる→私もあなただけに

●鸦取真弘

もうちょっと见送る→じゃあ、连れて行って→たまには息抜き/今日も藏で调べ物→アリアを引き取る/もう终わったよ→玉依姬がなんでも解决！→引继ぎは保留

●大蛇卓

もう少し一绪に→书道を教えてもらおう→术を教えてもらう→卓さんとの约束を守る/アリアを手传う→私がいます/违うよ→私のために卓さんは…

●狐邑祐一

引き止める→なんで私を知ってるの？→わかるんだけど/しょうがないな－→起きなきゃ/怒る→反对されるに决まってる→玉依姬になってよかった

●犬戒慎司

气分转换してみる？→慎司くんからも言ってよ→おばあちゃんの话を闻く/慎司君を探しに行く→慎司君の意思は？/…弃りたい？→台所に行く→あなたのそばにいさせて

注：进入道筋选择，在下方有秋祭、情人节、圣诞节3个小剧情，都是在开头第一个选择时SAVE，攻略完一个角色后读档就不用进进出出了。秋祭中含有大量特殊用语，查看用语表，发现不全时就需要攻略各角色后，利用存档功能把白色选项再选一次，原理和上面说的差不多，不再赘述。

●秋祭り

鬼崎拓磨：行ってみようかな→ちょっとだけ行ってみる→声をかける→…金鱼すくい？→拓磨

鸦取真弘：行ってみようかな→ちょっとだけ行ってみる→样子を见る→どんなお店があるの？→真弘先辈

狐邑祐一：ここにいようかな→やっぱり行けないよ→祐一先辈を手传う→私が连れ弃す→祐一先辈

犬戒慎司：ここにいようかな→やっぱり行けないよ→慎司君を手传う→行ってこようか？→慎司君

大蛇卓：ここにいようかな→行ってみよっか→声をかける→お邪魔じゃなければ…→卓さん

狗谷辽：ここにいようかな→行ってみよっか→隐れてやり过ごす→ちょっとだけだよ？→辽

●バレンタイン

鬼崎拓磨：话→义理（辽）→义理（真弘）→义理（祐一）→义理（慎司）→义理（卓）→本命

鸦取真弘：义理（拓磨）→义理（辽）→话→义理（祐一）→义理（慎司）→义理（卓）→本命

狐邑祐一：义理（拓磨）→义理（辽）→义理（真弘）→话→义理（慎司）→义理（卓）→本命

犬戒慎司：义理（拓磨）→义理（辽）→义理（真弘）→义理（祐一）→本命

大蛇卓：义理（拓磨）→义理（辽）→义理（真弘）→义理（祐一）→义理（慎司）→本命

狗谷辽：义理（拓磨）→话→义理（真弘）→义理（祐一）→义理（慎司）→义理（卓）→本命

●クリスマス

鬼崎拓磨：フィーアの相谈に乘る→拓磨&アインに付き合う→拓磨を手传う

鸦取真弘：フィーアの相谈に乘る→真弘&ツヴァイに付き合う→真弘を手传う

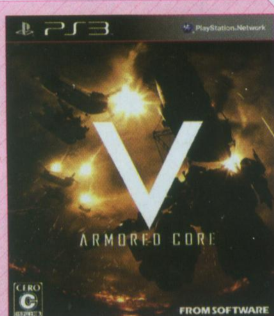
狐邑祐一：フィーアの相谈に乘る→祐一&ドライに付き合う→祐一を手传う

犬戒慎司：フィーアの相谈に乘る→慎司&ドライに付き合う→慎司を手传う

大蛇卓：フィーアの相谈に乘る→卓&フィーアに付き合う→卓を手传う

狗谷辽：フィーアの相谈に乘る→辽&清乃に付き合う→辽を一绪と

PS3 NEW GAME SCHEDULE 新作发售表


■装甲核心V


■灵魂能力V


■阿修罗之怒


■街头霸王对铁拳

日期	中文译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012年1月					
12日	时光跳跃	タイムリ−プ	Prototyoe	文字冒险	日版
26日	装甲核心V	ア−マ−ド・コアV	Fromsoftware	动作	日版
26日	萌萌大战争 现代版++	萌え萌え大战争☆げんだいば−ん++	System Alpha	策略	日版
31日	灵魂能力V	SoulCalibur V	NBGI	格斗	美版
31日	最终幻想XⅢ-2	ファイナルファンタジ−XIII-2	Square Enix	角色扮演	中文版
2012年2月					
2日	不死之身	ネバ−デッド	Konami	动作射击	日版
2日	GT赛车5 Spec Ⅱ	グランツ−リスモ5 Spec Ⅱ	SCE	竞速	日版
7日	鬼泣 高清收藏版	Devil May Cry HD Collection	Capcom	动作	美版
7日	漆黑Ⅱ	The Darkness Ⅱ	2K Games	主视角射击	美版
7日	大地王国 罪与罚	Kingdoms of Amalur：Reckoning	EA	角色扮演	美版
7日	天旋地转	Inversion	NBGI	动作射击	美版
14日	忍者龙剑传Ⅲ	Ninja Gaiden Ⅲ	Koei Tecmo	动作	美版
14日	SSX	SSX	EA	体育	美版
16日	二进制领域	バイナリ−ドメイン	SEGA	动作射击	日版
23日	阿修罗之怒	アスラズ ラ−ス	Capcom	动作	日版
23日	认真和我恋爱R	真剑で私と恋しなさい！R	Minatosoft	文字冒险	日版
23日	少女萌枪	ぎゃる☆がん	Achemist	射击	日版
23日	触碰恋曲	たっち、しよっ！～Love Application～	Compile Heart	文字冒险	日版
23日	火影忍者 疾风传 终极风暴世代	NARUTO−ナルト− 疾风伝 ナルティメットスト−ム ジェネレ−ション	NBGI	动作	日版
2012年3月					
1日	海贼无双	ワンピ−ス 海贼无双	NBGI	动作	日版
6日	质量效应3	Mass Effect 3	EA	角色扮演	美版
6日	寂静岭 暴雨	Silent Hill：Downpour	Konami	动作冒险	美版
6日	马克思·佩恩3	Max Payne 3	Rockstar Games	动作射击	美版
6日	山脊赛车 无边	Ridge Racer Unbounded	NBGI	竞速	美版
7日	信长之野望 在线 凤凰之章	信长の野望 Online ～凤凰の章～	Koei Tecmo	在线角色扮演	日版
8日	街头霸王对铁拳	ストリ−トファイタ−X鉄拳	Capcom	格斗	日版
8日	苍之英雄 钢铁之翼	苍の英雄 BIRDS of STEEL	Konami	策略	日版
8日	时光之剑	ブレイズ オブ タイム	Konami	动作冒险	日版
15日	迷宫塔路 遗迹之星	迷宫塔路レガシスタ	日本一	动作角色扮演	日版
15日	胜利赛马7 2012	ウイニングポスト7 2012	Koei Tecmo	模拟经营	日版
20日	生化危机 浣熊市行动	Resident Evil：Operation Raccoon City	Capcom	动作射击	美版
22日	压倒性游戏 无限灵魂	压倒的游戏 ムゲンソウルズ	Compile Heart	角色扮演	日版
27日	龙之信条	Dragon's Dogma	Capcom	动作	美版
2012年4月					
24日	虐杀原型2	Prototype 2	Activision	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012年内	第2次超级机器人大战OG	策略角色扮演	2012年内	死或生5	格斗
2012年内	最后的守护者	动作	2012年内	链锯甜心	动作

文 纱迦 & 九兵卫 & 华尔兹 美编 NINA

有这么一部艺术大片叫做《未知海域 3》，在 10 小时的流程中讲述了太多太多，对于这么一款每个 PS3 玩家都不可错过的精品来说，再多赞美之词都显得轻浮。除了梦幻般的单机流程外，游戏在找宝物、解奖杯、攻破惨烈难度时需要投入大量时间以及精力，真正的时间杀手则是本作的网战，各种创新内容可谓弥补了再多的不足。今年年末，所有 PS3 玩家都为这款游戏疯狂。

未知海域3 德雷克的诡计	SCE		动作冒险
PS3	Uncharted 3：Drake's Deception		中英文合版
	2011年11月1日	1～10人	388港币
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上



系统 & 战术介绍

攀爬与跳跃

作为一款动作冒险游戏，攀爬与跳跃要素可以说一直是《未知海域》系列”的灵魂所在。与同类作品不同的是，游戏对于攀爬与跳跃的判定非常宽松，流程中必要的攀爬点基本都会以不同的颜色区分，另外大部分的墙壁、窗框以及水管等等也是可以直接攀爬的。因此即便是动作游戏的苦手，玩到本作也完全不需要担心。



在攀爬中按下 × 键可以加快速度，而攀爬时的跳跃方向可以根据德雷克的手所伸向的方向来判定。即便是悬挂在高处，玩家也能按 L1 键使用轻武器射击，靠近边缘的敌人还可以按□键把他们拉下来。

格斗术

近身格斗的大幅强化是这一代战斗部分的最大亮点，各种丰富的演出效果以及与场景的精彩互动给玩家一种动作电影般的感官享受。格斗术大致分为三种动作，分别是按□键普通攻击，按△键反击（惨烈难度无 QTE 提示）以及按○键抓投敌人，靠近特定的地形时，这些格斗动作也会发生相应的变化。其中有个注意点，当玩家被敌人抱住时要连点○键挣脱，而按○键将敌人抓住后既可以拨摇杆推出去，也可以直接追加□键用脑袋顶对方。

当满足以下条件时，德雷克可以按□键将敌人一击必杀：从背后接近敌人、与敌人之间存在上下高度差（例如楼梯或台阶）、靠近平台边缘、从高空挑落到正下方等等。战斗中可以灵活运用这些条件。

枪战与射击

游戏中的武器主要有以下几种类别，分别是手枪/轻机枪、步枪、RPG/榴弹枪、散弹枪以及手雷。除手雷之外，武器均是按 L1 键瞄准、R1 键射击，也可以不瞄准直接盲射。手雷长按 L2 键可以精确调整抛物线投掷，按 L1 键进入瞄准状态轻按 L2 可以快速扔雷，能节省不少宝贵的时间。手雷在系列中以其投掷距离远、爆发范围大的优势一直堪称游戏中的最强武器之一，玩家务必要学会灵活使用。当然，敌人也会丢雷，出现按键提示后要在滚动条到白色槽之内时按△键将其丢回去，按早或者按晚都算失败。

至于武器方面的心得，想要速战速决，推荐使用散弹枪；手枪威力略低但后坐力小，便于瞄准；步枪射程远且装弹数多；RPG/榴弹枪主要用于对付 BOSS。另外流程中还有一些诸如重机枪和机枪台等特殊武器，玩家同样可以使用。

隐蔽与潜入

和前作一样，游戏在战斗时同样强调依靠各种掩体进行射击。靠近掩体时按○键就能贴上去，同时推动摇杆则会变成翻滚的动作；贴在掩体背后时，推动摇杆并按○键可以在掩体之间移动，非常方便。

随着故事的推进，在流程中玩家也可以实施隐秘的潜入战。从背后靠近敌人使用近身格斗将其放倒，这样既不会打草惊蛇，还能获得额外的弹药奖励。潜入的过程中不能跳跃也不能开枪，一旦被敌人发现，往往会引来更多的杂兵而导致陷入苦战。

奈特的笔记

在探险时，玩家会遇到各种各样的谜题，其中一些还是挺难的。除了直接参照下文攻略中的解谜方法，玩家也可以随时按下 SELECT 键翻阅奈特的笔记。笔记的当前最后一页会记述解开眼前谜题的线索，这些线索往往是图片或是古文字。对照笔记并结合场景内的信息，大部分谜题都会迎刃而解，这个过程也会给玩家带来不一样的乐趣。

流程攻略

1 敬酒不吃吃罚酒

游戏开始后，酒吧里的战斗前半部分是教学，被大块头的敌人从窗户抛出去才算正式开战。玩家在这里可以适应一下游戏中反击的按键时机，小心不要被多个敌人围殴。靠近例如吧台或者酒桌解决敌人会有特殊的演出效果，非常过瘾。洗手间与大块头单独 PK 时，你注意按△键反击，最后利用场景的道具能将其解决。和苏利一起出酒吧，凯瑟琳和塔伯特登场，章结束。

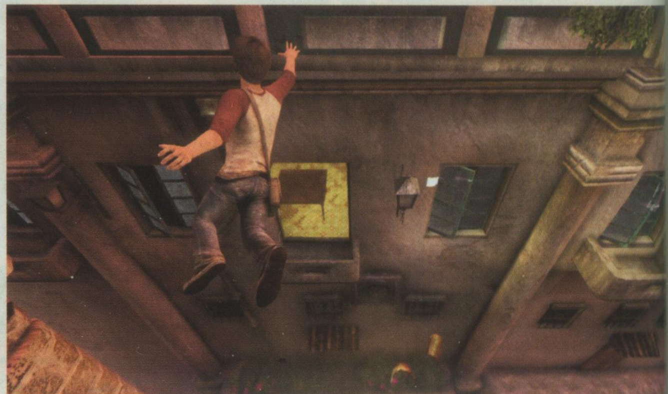
2 小处成就大事 小处成就大事

这一章节讲述的是德雷克 20 年前与苏利文相遇的故事，是整个系列故事与人物背景的补完，FANS 玩到这里无疑会非常感动。进入博物馆上到二楼，走到正中间一个放有黄金罗盘和银色戒指的展柜前按十字键↑。苏利文出现后德雷克会被博物馆的警卫赶出去，虽然没能达成原先目的，但聪明的德雷克依然决定跟踪形迹可疑的苏利文。

尾随苏利文至一栋建筑物前，从门口爬上去，在三楼最右侧的窗外可以探听到里面的对话。苏利文离开后继续从高处一路尾随他，玩家在这里可以习惯一下本作的攀爬与跳跃操作。来到一处红色的屋顶之上，顺着写有英文字母“ARRECIFE”的招牌可以爬回地面，跟着苏利文走近熙熙攘攘的广场，这样就能看到他和凯瑟琳的身影了。虽然顺利偷得苏利文的钱包，但这一招早就被精明的苏利文看穿。幸运的是，最关键的博物馆钥匙成功入手，德雷克打算趁着黄昏潜入博物馆。

3 飞檐走壁 飞檐走壁

本章开始后先利用绳索攀爬至对面的天台，接着往右继续一路飞檐走壁。从屋顶爬下到博物馆二楼的阳台，随便推开一盏门就能轻松混进去。在之前来过的展柜面前用钥匙打开玻璃门，不过凯瑟琳等人很快赶到，德雷克要逃离这帮家伙的魔爪，紧接着就是一场惊险的



逐战。

德雷克一路往房顶逃跑，稍有停歇就会被敌人抓住，天台上的铁门不是跳过去而是连按□键从下面钻过去。在屋顶之间的跳跃与攀爬倒也有惊无险，遭到敌人包抄时苏利文自会出手相救。从屋檐滑落时有QTE的提示，需要及时按下×键。在逃跑的最后，会有敌人在前方堵住德雷克的去路，此时跳到阳台下方的平台就行了，苏利文会再次救下我们年轻的主角。

4 寻根究底

结束回忆后回到现实，以苦肉计骗得凯瑟琳上当的德雷克等人在夜色中逃离酒吧。这里一路都没有敌人，只要前往与克洛伊的汇合点即可。这时四个人一起走到凯瑟琳停留的车库前，门是锁的，要从右边的水管一直爬到车库的背后，从那里的窗户进入车库之内，这样就能打开原先被锁的卷帘门。

在车库里众人并没有见到任何车辆，着实令人不解。走到查理用电筒所指的地方按十字键↑调查，接着站在前方松动的四个石块之上。不过这样并没有解开谜题，四人同时站在石块之上后还需进入观察模式看一下正前方的墙壁，将电筒对准墙壁上出现的感应器就能打开密道。

在密道中没走多久就会遇到荷枪实弹的敌人，之前铁门上的锁则可以开枪打掉。关于射击部分的操作，这里会有教学提示，不过因为需要保持消音，此处敌人的武器是不能捡来用的。接着在一个圆形场地内，玩家需要先帮助苏利文爬上梯子，自己则通过水管攀爬到另一侧的上方平台，在那里需要和苏利文共同开启一个开关才能将铁门放下。顺着一条漆黑的坑道，德雷克三人进入了被废弃已久的伦敦地下铁。

5 伦敦地下铁

刚进入地下铁，玩家就被一个卡住的电梯拦住了去路。从左侧的梯子一直向上攀爬，踢开卡住的电缆后走到房间的另一侧和苏利文等人会合。在坏掉的横梁上走的时候注意平衡，滑下去的时候只要按×键就能爬上来。利用屋顶的吊灯来到大厅的另一层并跳回地面，场景内会出现巡逻的敌人。果断解决后继续前进，这里的很多敌人可以用隐秘的方法悄悄解决。

坑道尽头的房间有楼梯可以上到二楼，在这里能偷听到凯瑟琳与塔伯特的对话。待他们离开后跳下去，调查书桌上的瓶子，接着开始新的解谜。翻越奈特的笔记，可以看到书桌旁边的石柱上有一个非常明显的金色驯鹿装饰，先爬上对面石柱的顶部再跳到金色驯鹿的这一边，按△键即可调查。这时会出现一批敌人，用手枪解决掉就可以离开了。

原路返回的路上玩家会遭到大量敌人的围追堵截，刚才经过的大厅内会出现数波敌人，而后面还会首次出现手持近距离杀伤力巨大的散弹枪的敌人，千万不能让他们靠得过近。另外不少敌人的手枪上还配备了强光手电筒，战斗中也会影响玩家的视野。至于远程瞄准玩家的敌人，使用翻滚或者躲在掩体背后可以慢慢接近并干掉他们。在地铁最上层的出口，用枪打掉锁便可以破门而出，克洛伊会开车来接应众人。

6 庄园

抵达目的地之后沿着林间小路一直走，穿越一道小溪在瀑布前向右走，很快就能远远地看到庄园。利用左边小路尽头的石柱跳到上方的悬崖，转到另一侧可以找到通往庄园的路。

不出所料，公馆的正门死锁，玩家要从右侧向上攀爬进入馆内。来到里面最底层之后需要帮苏利文用枪打掉窗户上的金锁，这扇窗户位于断掉的楼梯右上方，应该不难找到。前方的道路依然堵死，不过和苏利文一起竖起倒塌的橱柜可以爬到二楼。利用吊灯荡到另一侧，转动开关可以将另一盏吊灯拉起来，这样就能跳到对面排除障碍物了。

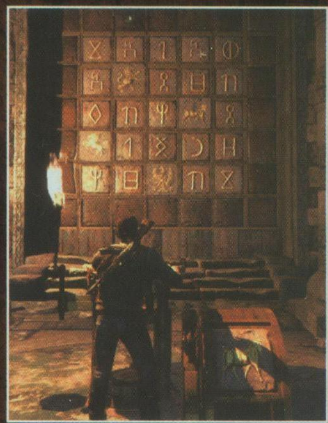


继续前进，在公馆大厅的楼梯附近发生剧情后从左侧打开的窗户跳下去。前面的房间按△键可以从木板下面钻过去，接着又会遇到另一个有趣的谜题。按照笔记中的提示，分别转动房间四个角落的骑士像，让持盾牌的骑士面对持斧头的骑士，持斧头的面对持盾牌的骑士，持锤子的骑士面对持盾牌的骑士，持剑的骑士面对持斧头的骑士，这样就能解开机关。

推门而入后德雷克跌入石洞内，按○键潜水可以游到另外一侧。这里是一口井，爬上去会看到塔伯特和他的大队手下已经赶到了，玩家有一场硬仗要打。这个场景里的敌人非常之多，为节约时间建议抢一把散弹枪快速接近并消灭敌人。并对面二楼的房间内有不少杂兵会在高处射击玩家，别忘了爬上去把他们消灭。经过一系列关于手雷的教学，德雷克来到庄园的庭院中，苏利文正在这里陷入苦战。先干掉右侧二楼的几个杂兵，同时小心会有不少杂兵从楼梯包抄到玩家初始所在的位置。只要不贸然出击，躲在障碍物背后稳扎稳打，这段战斗的难度其实也并不高。

再次进入公馆内部探索，在一个地板刻有固定图案的封闭房间内，从最初的实心日月石开始，按照图示的顺序走到房间对面的空心日月石处，这样就能打开密道。其中如若走错一步则需要回到起点从头来过。

在类似实验室的房间推开石桌可以进入伸手不见五指的墓穴，前面的大厅内有一个非常考验脑筋的谜题需要玩家去解开。站在中间的控制台可以分别移动正前方四种不同石块的位置，排列成如图的位置即可解开机关。在奈特的笔记中有前两种石块排列位置的线索，而另外两种石块的位置则需要从房间右侧地板上反光的图案来读取，站在不同的方位，地板反光折射出的图案也不同，而这恰恰分别对应石块正确位置处上下左右的图案。



7 待在光中

本章一开始就要迅速逃离大群蜘蛛的攻击，攀爬与跳跃过程中不能出现任何拖泥带水的失误，因此不建议玩家向前乱跳。逃到公馆外侧再从右侧的天窗跳下去寻找新的出路，这里会遇到塔伯特的手下，他们正准备放火烧掉整座庄园。继续攀爬并消灭沿路的敌人，这时火势已经逐渐变大，玩家在房间的另一侧需要推倒横梁以便苏利文走过来。将蜂拥而至的敌人清剿完毕后德雷克打算在苏利文的帮助下爬到上层但却失败。左边的墙壁只剩下几块木板，打掉之后可以接着往前走。

逃亡的过程中火势已经蔓延得到处都是，塔伯特打算将德雷克与苏利文一起葬身火海，其手下也用尽一切手段阻拦两人的去路。走到一段楼梯时德雷克的脚会被卡住这时需要拔枪干掉前面的两个敌人，继续跟在苏利文的身后不断跳跃与攀爬，直到看到一个通往屋顶的梯子，胜利的曙光便近在咫尺。最后一段整个屋顶与塔楼均会坍塌，不要到处乱跳并一路向前狂奔，德雷克与苏利文最终逃离熊熊火海。

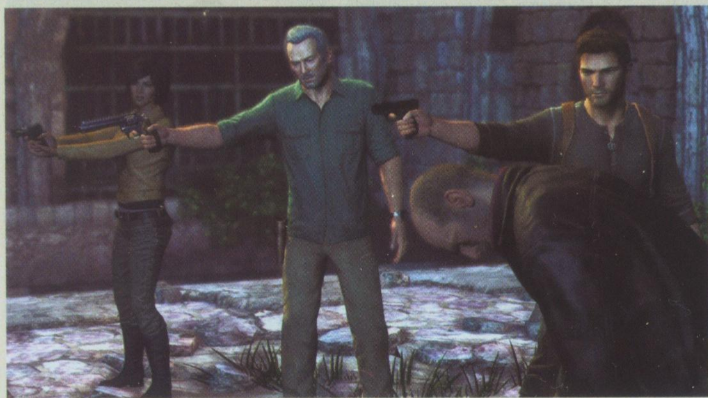
8 堡垒

翌日夜晚，德雷克又马不停蹄地来到叙利亚与查理和克洛伊回合。老习惯，到了古堡跟前同样不从正门进入，沿着右侧的墙壁往上爬到古堡内部，这里早就有塔伯特手下在把守。一路解决掉敌人并返回到地面，开门让苏利文进来然后继续前进。

上锁的铁门用枪打掉即可，挂在古井的水桶上可以降落到底层，将此处的敌人消灭干净后重新爬回地面，玩家需要隔着窗户帮助苏利文打掉铁门背后的一把锁。与另外两名同伴汇合后，众人需要突破敌人的把守前往对面的一座塔内，这里可以通过隐秘的手段将敌人逐个解决，以免引来大量的增援。

到了塔内先补充弹药，往上走会遭到大量敌人的堵截。这里会首次出现穿装甲服的散弹枪兵，以肉搏的方式解决掉他比较稳妥，但要小心近战时不能被其他敌人包围。被爆破的冲击力抛出去之后玩家可以利用链锁爬回来，攀爬过程中上面的敌人要及时拔枪干掉。来到塔的最顶层解决这里的敌人，打开木门会出现大块头的BOSS。在近身格斗时需要频繁反击，这个家伙只是血厚了点，整体来说并不难对付。

在塔顶的天台，调查笔记中的提示之后走到查理的身边按L1键使用望远镜，观察头顶的北斗星（北斗七星最下面一颗）以及北斗星正下方的塔。此时众人被敌人发现会遭到RPG的猛射，奔跑到另一侧的高台，先蹲下寻找掩护，接着捡起狙击枪将对面持RPG的敌人全部干掉，这里的弹药是无限提供的。分开行动后跟着查理一路跳跃，突破敌人的包围后抵达刚刚观察到的塔下。这段路程虽然可以潜入，但无奈NPC的AI实在是低得可以，所以不行也只有硬上。推开塔门后一无所获，不过站在门外的星形石上使用望远镜依次调查正下方的太阳标记以及其前方对面走廊的石柱，这样就会有新的发现。在前往对面石柱的路上，苏利文会帮玩家清理掉不少敌人。与其他人会合后来到石柱左侧的转角触发剧情。



9 中道

由于被塔伯特下药，查理变得神志不清，调查中间的柱子进入石窟，没走几步查理就发疯似地向德雷克扑过来，多用反击攻击就能让他最终恢复清醒。来到一个中央摆有地球仪的大厅，上二楼点燃所有石像背后的火把，和查理一起从打开的门进入到大厅的另一侧。这里会再次出现大群蜘蛛，将火把丢向前方的火坛以驱散蜘蛛，这样才能不断前进。最后一个火坛在下方的水闸前，来到这里和查理合作打开水闸放水，游到刚刚大厅的一侧继续引水，地球仪就会开始转动。用投影出的图案对准地球仪内与其吻合的版图位置（要注意的是，投影出的版图并非完整的大陆图案），二楼上方通往墓室的楼梯就会打开。

从墓室离开会遇到塔伯特，先是逃跑，接着则要清理掉路上的敌人才能前进。查理的腿摔伤后，众人的行动速度也跟着变慢。此时会出现一种顶着防爆盾手持机枪的敌人，正面肉搏与射击（手部除外）对付他们都无效，最佳方法是使用手雷抛至他们的身后。对付这类敌人必须要耐心，慢慢推进并小心伏击，小不忍则乱大谋。打开来时的门，最后的通道会同时出现两个盾牌兵以及散弹枪兵。耐心等他们靠近后用手雷一起解决，无敌的NPC也会帮玩家略微牵制住他们。

10 历史研究

由于使用的是伪装的身分，德雷克与苏利文并不能太过张扬。本章开始后只要跟着作为向导的艾莲娜一直走即可，被警察封锁到无路可走时，又到了玩家施展攀爬本领的时候了。从路尽头右侧梯子一直攀爬到屋顶，除了搜索情报之外，德雷克还发现了同样被吸引而来的塔伯特。跟踪他来到一座屋子内，塔伯特毫不客气地将德雷克抛出窗外，他的手下也立刻涌了过来。这里只能用近身格斗将敌人一一消灭，其中不乏皮厚的大块头。解决掉这些家伙的同时，德雷克引发了不必要的骚动。众人只能狼狈逃离，不过却歪打正着地来到旧城区地下遗迹的入口，也算得来全不费工夫。

11 如其在上，如其在下

下到遗迹底部，房间内的石柱上到处都是孔，让人有点摸不着头脑。跟着苏利文拿出罗盘调查周围墙上的古代文字，接着走到房间内刻有新月图案的石板之上，按L1拿出刚刚做好记号的图纸，图纸上残缺的部分刚好能与左侧的三个石柱吻合。按照图纸上圈出的孔，三人一起协力按下开关，通道随之打开。

进入正殿后左右各会打开一道门，这两道门内的谜题都要解开，所以玩家先进哪道门对流程无任何影响。左侧的房间内需要先将地面上散落的齿轮按照从左至右的顺序如下排列：圆（大）→十字（小）→十字（大）→圆（小）→十字（小），其中缺少的一块“十字”大齿轮需要利用房间的柱子攀爬过去才能取得；右侧的房间的谜题也不难，点燃聚光灯走到房间的右后方，目测肢体的零件恰好在视线内能拼成一个持枪的刺客时（可以按L1键精确定位视角），按下△键放下聚光灯就能解开谜题。

回到大厅，此时中间的大门便会打开，一直走可以到达观星仪的房间。拿起走道里的火把点燃观星仪下方的装置，众人还未来得及感叹眼前这一神奇的景象，挥之不去的蜘蛛又从四面八方涌来。原路返回时可以使用火把驱散蜘蛛，来到走道的尽头艾莲娜会爬过去开门，玩家在这段时间内要使用散弹枪顶住蜘蛛的攻击直到全部子弹用完，只要在蜘蛛靠近德雷克的时候开枪就行，前面也有弹药补给。在出口附近，玩家依然要和塔伯特的手下火拼。受烟雾弹的干扰，这里的视线很差，建议使用默认配置的散弹枪逐个接近敌人并消灭。其中大块头的光头敌人靠近德雷克后会将玩家身上的武器卸掉，要记得及时捡起来。

刚出来，德雷克就遭到塔伯特的暗算，中毒之后只能像无头苍蝇一样到处乱窜。好在剧情结束后神智恢复，玩家一路追赶塔伯特，最后会与他有一场战斗。套路和以往相同，多注意反击，QTE出现时连点○键就能战胜他。不过即便如此，德雷克最后还是被狡猾的塔伯特摆了一道。

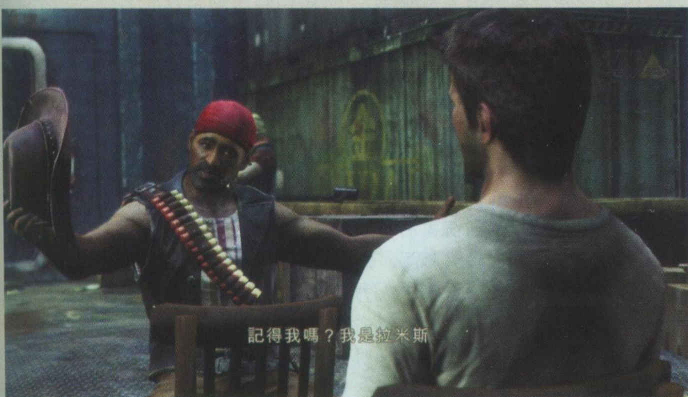
12 挟持

被海盗挟持后，对方称苏利文也在他们手里。解决掉一干杂鱼，从船舱内来到甲板上。经过一段简单的攀爬和游泳，德雷克来到一片到处都是废弃船只的区域。这里的敌人非常之多，建议玩家先靠右游到对面的尽头，干掉那里的敌人可以抢到一座机枪台，以此为据点可以将一波波来犯的敌人一一歼灭。注意操作机枪台的时候小心敌人的手雷，手忙脚乱的话很容易出事故。

清理完敌人，爬到对面船顶的桅杆之上（对面货船会出现新的敌

人），顺着绳索跳跃到黄色的扶梯之上就能离开这一区域。接下来的场地非常小，并且敌人依然众多，其中两名盾牌兵是要优先解决的对象，必须多用好手雷。干掉这一片敌人将场地右侧的控制台推入水中，新的通道便出现在玩家眼前。

向着通讯塔的位置不断攀爬，路上没有什么需要解谜的部分，只是会有众多杂兵在玩家攀爬或跳跃的时候加以阻挠，非常之烦人。从通讯塔利用绳索荡到下方区域，清理完部分敌人继续往游轮所在的位置前进。这时天空下起瓢泼大雨，这一章也宣告结束。



13 狂浪巨风

当海上掀起惊涛骇浪，玩家一定会被这里惊艳无比的画面所征服。这里的场景虽然大，但敌人却没什么威胁，可以轻松搞定。来到对面最远处的平台将连接桥放下，德雷克刚想登船却被敌人的一发火箭炮击飞，无奈只能前往对面另一艘准备出发的渔船。在海浪与敌人炮火的双重夹击下，德雷克费劲九牛二虎之力终于登船。

上船后捡武器并消灭附近的第一波敌人，待另外一艘船靠近后，敌人会源源不断地从对面船的甲板上跳过来。此时不要恋战，迅速跳至对面的船上，消灭掉包括装甲兵在内的敌人。船上有RPG可以捡，拿起来用三发火箭弹轰掉刚才的那艘渔船。这时玩家就会发现已经靠近了游轮，一气呵成地跳过就能结束本章的故事。

14 自找麻烦

上船后沿着甲板一直走，利用挂在船舷外的救生船可以爬到甲板上层，穿过集装箱的位置可以来到一处空旷的区域。解决掉第一波敌人，玩家就会迎来游戏中堪称最难的一个BOSS。该敌人身穿装甲手持重机枪，玩家不能对其近身攻击，手雷等武器对他的效果也微乎其微。对面的楼板上会出现一个拿榴弹枪的敌人，把他干掉后可以捡到榴弹枪，该武器对BOSS非常奏效，3到4发就能将其解决，剩下的敌人就很简单了。

打开铁门接着往前走可以进入游轮的大厅内，惊动这里的巡逻兵会引来两个装甲散弹枪兵，战斗时也会有些棘手。干掉这一批敌人后来到大厅对面，上面的楼层会出现使用红外瞄准的狙击手以及榴弹枪兵。最佳攻关方法是先迅速将对面正中间的榴弹枪兵击杀，马上走到对面捡起榴弹枪并走到狙击手的死角里，使用榴弹枪将两个逼近的装甲散弹枪兵干掉后再解决其他的杂鱼，二楼的几个狙击手最后消灭。

从左侧的门走出大厅来到甲板之上，这里会有伏兵，顺着通道一直前行，最后抵达游轮的货仓，跳下去就能看到被挟持的“苏利文”。



15 游出生路

本章开始后德雷克会被来自四面八方的敌人包围，用手雷优先解决盾牌兵，其次是行动速度较慢的霰弹枪兵。第一波敌人消灭后会有敌人从平台上跳下，小心不要被包抄。至于高处楼梯上的杂兵不用理会也可以，躲在掩体后等水漫船舱就会自动触发剧情。

逃跑的路上一路往前，潜入水中时需要连按△键打开正前方有光亮的一扇窗户。从船舱外再次进入之前发生过战斗的船舱大堂，各种有惊无险的攀爬这时对于玩家来说应该早就习以为常。

平安到达“地面”，没走几步就会遇到之前负伤的海盗头目，他会将阻隔着海水的玻璃打碎，誓要与德雷克同归于尽。这段逃跑的过场虽然不长，但却很容易出事故，只要玩家踩到水，德雷克就会冲到最底层而导致Game Over。最妥当的方式是贴着画面右侧的墙壁奔跑，走过第一个走廊再转角走几步便能逃出生天。

16 孤注一掷

回到城内的德雷克和艾莲娜汇合，为了营救苏利文，两人在天亮前赶往给塔伯特运送补给的机场。一开始玩家会从机场的仓库开始潜入，在仓库的另一侧需要和艾莲娜推动吉普车至最上层，迅速从车顶跳至窗外，接着再折回仓库的大门处。如果行动慢的话，这时会有巡查的敌兵走过来，不用担心，解决掉他们即可。

继续推动吉普车直至撞开对面的铁门，干掉两个杂兵进入左侧的另一个仓库。

此处外面的敌人较多，以潜入的方式逐个击破虽然会更容易一点，但在这里却很难不被发现。在散弹枪兵出来之前尽快消灭杂鱼，敌人会在场内乱跑，切记不要追得太深而导致陷入腹背受敌的境地。好在场景内的弹药补充点以及可藏身的地方很多，只要守得住安全的地方就能获得胜利。

恶战结束后从对面的箱子翻越屋顶，进入铁门另一侧就是刺激的飞机追逐战了。利用左侧的箱子攀爬上屋顶，即使被敌人发现也不要恋战，在密集的火力中与时间赛跑，再也没有比这更刺激的体验了。（笑）

飞机在跑道上准备起飞的过程中，德雷克是追不上的。此时艾莲娜会开车来帮助玩家，爬到车前盖的位置，等靠近飞机起落架的时候一口气跳上去，这样才算搭上最后的“班车”。

17 偷渡客

本章非常短，不过却是整个游戏中最惊心动魄的一段。从起落架顺着通风管爬至机舱内，德雷克会被一个大块头的敌人发现。打开飞机的后舱门之后，玩家需要和这个敌人进行一对一的战斗。光凭肉搏只能将这个家伙暂时放倒在地，并不能彻底将其制服。对方倒地后迅速走回机舱口的货物堆，连按△键解开固定的绳索就可以和这个大块头说再见了。

德雷克被落下的货物抛至机舱之外后，顺着网一直往上爬就能顺利脱险，不过这时候玩家也会遭到飞机内大量敌人的火力围攻。另外由于飞机失去平衡，机舱内的重物也会左右移动，一旦被夹在中间会即死，所以躲在这些遮挡物背后要经常走动。其实这段剧情玩家大可不必和敌人过多纠缠，只要在保证自身安全的前提下不断往机舱内部走，等右侧的机身会炸开一个缺口，负隅抵抗的敌人就全部被气流吹走了。这时德雷克也要尽量往气流的反方向走。



18 鲁卡哈利沙漠

不可思议地从坠毁的飞机上死里逃生之后，德雷克置身于茫茫的鲁卡哈利沙漠。极具电影表现手法的镜头与音乐想必也让所有玩家大呼过瘾。顺着沙漠一路往右走，等待德雷克的除了幻觉便只剩下无尽的绝望，玩家要做的就只是拿起手柄和德雷克一起体验这种茫茫戈壁中无助的感觉。

19 村落

村落

天无绝人之路，德雷克在沙漠中最终发现了一座被遗弃的村落。进入之后找到一口井，下去之后再爬上来没走多远就会和凯瑟琳的手下不期而遇，一场恶战也在所难免。刚开始的时候德雷克是没有武器的，可以从敌人那里抢也可以直接在场地内捡。这里的敌人除了通常射击以外，投掷手雷的频率也异常地高，战斗时一定要注意。

进入一处房间后杂兵会将支撑地板的石柱破坏，摔到下层后只要同样对另一根石柱开火（红色木板的部分）就能找到爬上来的方法。上来之后紧接着一场杂兵战，迅速将两边平台的敌人干掉，以手雷解决掉盾牌兵。这里持散弹枪的敌人会非常快地靠近玩家，必须在他们跑过来直接尽早消灭，最后装甲兵登场时如果所剩敌人不多就很好对付了。

从对面的缝隙走到村庄的另一侧，没走多远再次遭到伏击。场地中央的屋顶上有一座机枪台，火力甚猛。这里建议玩家躲在正前方第二块断壁背后，由于是这里刚好是机枪台射击的死角，所以以此地为据点歼灭敌人可以暂时不用管机枪台。敌人太多，丢的手雷也够密集，但只要反应够快并经常将手雷丢回去，同样也能加快杀敌的效率。最后破坏机枪台屋顶下方的两根红木石柱，机枪台就会自然坍塌。

战斗后半部分正前方会出现拿 RPG 的杂兵，躲到两边不要停留在他的视线内。敌人消灭得差不多时捡起门口的 RPG 轰开木门，向着下一个场地出发。这里虽然敌人依然众多，但坚持一会就会有救兵到，所以不用担心。

上马后不用管路上的杂兵，跟着大部队走即可，最后需要用捡起的 RPG 再次炸开木门，本章便结束。

20 车队

车队

跟着部族酋长沙林，德雷克策马前往峡谷阻击凯瑟琳的车队。利用捷径接近车队，从马背上跳到卡车上将敌人消灭，继续前进时注意骑摩托车的杂兵会从后方靠近骚扰玩家。接下来货车的敌人可以直接在马背上射击，也可以跳上车将他们解决。骑马贴近一辆载有 RPG 的卡车时，要先上车把上面的敌人干掉，接着捡起 RPG 轰掉前面两台车，然后迅速跳回自己的马上。

半路从马上摔落，沙林会出手相救。再次上马并一路歼灭前来阻拦的敌人，靠近一辆载有机械臂的卡车，这时就会看到老朋友苏利文了。在卡车上德雷克要与一个大块头的佣兵 BOSS 肉搏，该敌人的攻击力很高，两三下就能解决玩家，因此担心按错键的话就以防守反击为主，战斗到一半触发剧情，倒霉的 BOSS 会和卡车一起摔下山崖。

进入沙暴中心后视线很差，下了马就是连续的硬仗。建议尽可能地从左右两侧潜入，一旦被发现会引来很多的敌人，包括盾牌兵和装甲兵，极为棘手。接下来的区域需要面对强制战斗，在卡车前先将左右高台两名用红外线瞄准的敌人干掉，分别爬上他们所在的高台会分别捡到 RPG 和榴弹枪，玩家需要用这两把武器打掉堵在路中间的两辆装甲车。鉴于这里的敌人非常多并且视线很差，所以需要很好的耐心方能坚持到最后。

走到车队前方空无一人的建筑物内，从右侧的梯子爬上去拉下机关，利用上升的木板来到上层的平台，一连串的跳跃之后到达大厅左侧拉下同样的机关，大门便可打开。

21 沙中的亚特兰蒂斯

终于进入沙暴中心的乌巴城，往右走来到下方有喷泉的平台，然而意外却突然发生。追着凯瑟琳与塔伯特跳到下面的平台，这里会出现一些“不一样”的敌人。他们的外貌和所持武器与普通杂兵无异，但一旦被打死之后会进入头部甚至全身着火的狂暴状态。该状态下是无法与其近身格斗的，敌人的攻击欲望会大幅强化，受到伤害后甚至还能瞬移，对付起来较为棘手。解决这类敌人的最佳方法是集中火力持续射击，另外不要同时贸然射击多个敌人，以免全部狂暴后不好对付。要提醒玩家的是，手雷因为会延时爆破，所以对付此类敌人基本无效。

从升降梯来到下方区域，追着塔伯特走到路尽头右侧的门，进去之后是一段幻觉中的场景，最后是否对着苏利文开枪并不影响后面的流程。消灭掉三个同样的敌人来到一处更开阔的广场，这里同时有多个已经进入狂暴状态的敌人等着玩家。虽然很棘手，但还好场景内有 RPG 以及榴弹枪等大威力的武器可以捡。不要在一个地方蹲太久，以免被敌人的爆弹命中。进入最后的房间在最里面的机关按△键注水，接着顺着自己水中的倒影依次推动其他机关，最后调查中间的发光点，德雷克终于从幻觉中恢复。

22 白日做梦

白日做梦

来到乌巴城的下部，这里依然有凯瑟琳的手下，但相比之前的要好对付不少，惟一有威胁的也仅仅是持有散弹枪的装甲兵。逐个击破后来到对面的小房间，和苏利再次汇合，接着利用两人协作的升降台继续向下。接下来的敌人配置更为整齐，从持有霰弹枪的装甲兵到使用各种 RPG 以及榴弹枪的敌人应有尽有。不要在空旷的地方和敌人纠缠，先解决眼前的杂兵最后再消灭远处的。

从左侧来到上层调查一个白色的箱子，和苏利再次合作开门后就会遇到凯瑟琳一行人。破坏掉他们的好事之后就是紧张逃出战了，这里不计时间但要求将敌人全部清光，对面的阁楼上去之后在右侧的阳台可以看到梯子，上去之后左侧是齿轮向上转动。攀爬到顶层的过程中会有杂兵干扰，但基本无难度。

凯瑟琳因为自身的贪婪而付出了沉重的代价。最后的逃亡要躲开流沙的吞噬，跳跃与攀爬并没有什么难点，跟着苏利一起走便可，直到死对头塔伯特的出现。这是整个游戏的最后一战，玩家可以尽情享受其所带来的感官刺激。与塔伯特战斗的方法和普通敌人没有太大区别，只是匕首的攻击力更高，并且反击的有效时间更短。由于平台狭小，德雷克有时会摔下去，不过 QTE 出现后迅速按△键就能爬上来。另外塔伯特的体力削减后会多次出现用匕首刺杀玩家的 QTE，迅速连按○即可。战斗胜利后沙林及时赶到，再次搭救了德雷克与苏利，而乌巴城也终于长眠于塔伯特的沙漠中，连一丝痕迹也没有留下……



信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

全宝物收集指南

第1章

1. 古代拳击奖牌：出现第 1 章标题的那个场景中，移动到角落里的台式赌博机附近。



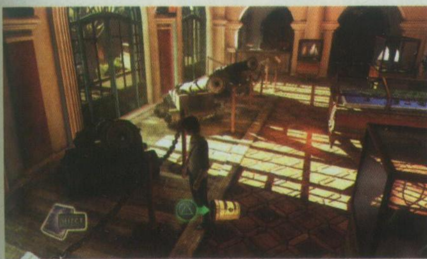
2. 黄铜火柴盒：还是在上面那个场景中，来到吧台最里面就能拿到。不过需要你在厕所战胜大个子后才能来拿。



第2章

奖杯"速读"：在博物馆里察看几乎所有卡塔基纳博物馆内的展示箱，就能解除这个奖杯。所谓察看，是指靠近展示箱后出现按↑的提示后按↑，这样会出现展示内容的名称。要想拿奖杯的话不需要全部看完，但注意和剧情有关的那个展示箱先不要看。

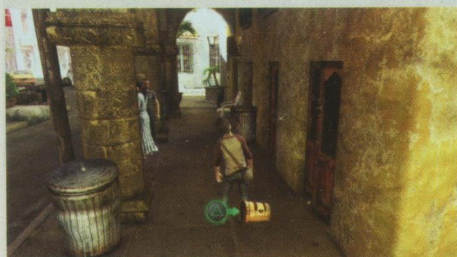
3. 绿宝石钻石戒指：展览馆 1 楼的某个大炮的炮口。



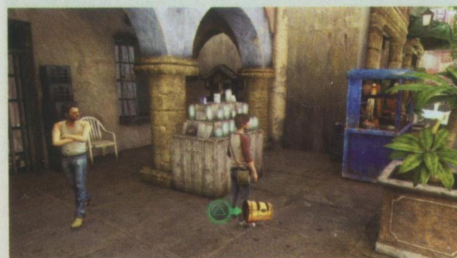
4. 古代零钱包：1 楼肩章收藏的旁边。



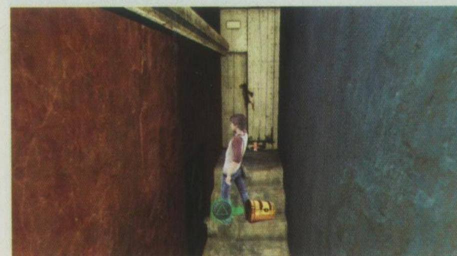
5. 古代哥伦比亚汤杓：被保安扔出来后，顺着街道右边前进，很快就能在一扇门前找到它。



6. 陶制奇穆容器：偷吃苹果的剧情后不久会来到一个市场，马上看右边，有一个上面堆满罐子的箱子，宝藏就在罐子里。



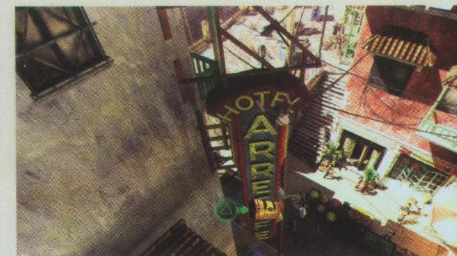
7. 古代墨西哥楚毕库阿罗像：继续向前，苏利文会进门。先不要进门，从市场的另一边走，会在左手边看到白色向上的阶梯，在尽头就能找到宝藏。



8. 萨满美洲豹头：苏利文从房子里出来后，在楼房上层跟踪他时，在一盆植物旁边便能找到它。



9. 古代哥伦比亚餐刀：爬上 HOTEL ARRECIFE 的大招牌时，爬到顶层。

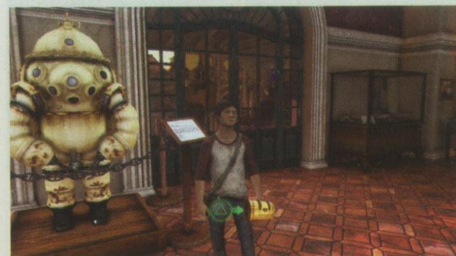


第3章

10. 狗型印加哨子：本关开始后不久，在远处会看到写着 CATARGENA 的竖长型条幅。从条幅附近往下爬，翻到平台就能立刻找到它。



11. 白银奇穆坠子：取得上述宝藏后前进开门，在博物馆的白色潜水服里。



12. 十字军硬币：同样是在博物馆里，绿色门口附近的角落里。



第4章

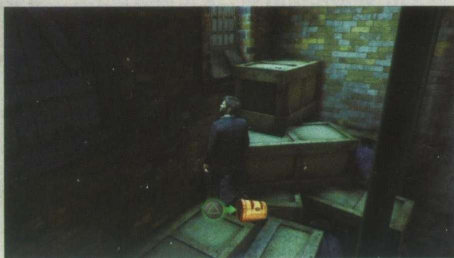
13. 镶钻马型胸针：一开始有一处栏杆需要翻越，翻过去之后立刻往右走就能找到。



14. 珊瑚浮雕贝壳胸针：从一扇打开的窗户进入敌人所在的仓库后，就在玩家此刻所站着的平台的下一层。你需要利用高低不同的水管绕过来。



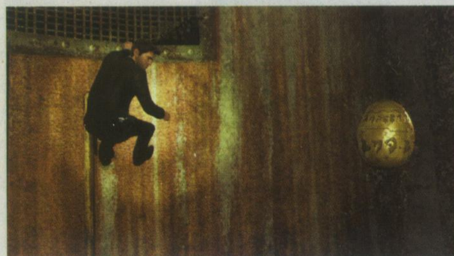
15. 维多利亚坠子：来到这个仓库的地面上后，在某处堆得很高的箱子的顶部。



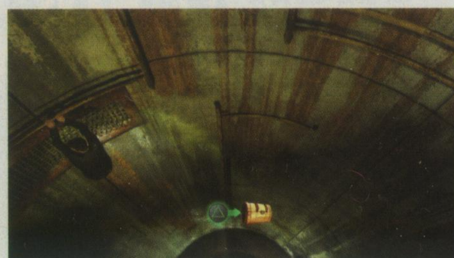
16. 白银玫瑰手镯：在首次遭遇敌人的区域里，稍一搜索就能找到它。



奖杯“古遗物发掘者”：继续前进，很快你就需要利用无数的水管往下爬。不过相对的，如果你往上看，会看到一个宝藏：奇特古遗物。当你获得之后，你可以直接解除奖杯“古遗物发掘者”。



17. 狮子手镯：和奇特古遗物在同一区域，利用水管多观察一下周围环境就能找到它。



18. 珍珠钻石及红宝石胸针：双人合作放下门后，观察一下就能看到它。

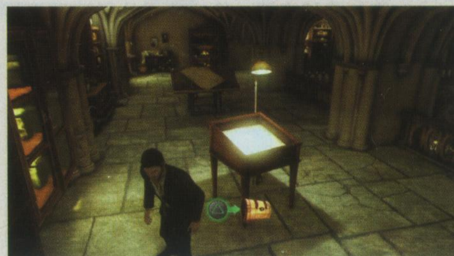


第5章

19. 维多利亚铜币：在秘密博物馆解谜时，爬上狮子头像旁边的小平台上。



20. 维多利亚金币：当敌人冲进秘密博物馆时，消灭他们之后来到二楼，宝藏在某个桌子下面。



奖杯“骑鳄鱼乐”：就在你拿到维多利亚金币的地方，往右来到栏杆前，往下看，你会发现这条该死的鳄鱼藏在这里。站在鳄鱼上面过一会儿，就可以解除对应的奖杯了。

21. 白银狩猎怀表：冲出秘密博物馆会在一片开阔地与敌人大战。这里墙上高挂着一个大钟，宝藏在大钟旁边，用枪打下来就能取得。

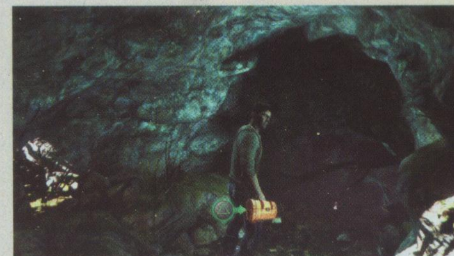


22. 新艺术风壶：进入北阿特伍德站后，沿着铁轨搜索。



第6章

23. 古代封蜡印：开始后很快就会遇到一条小溪，顺着小溪来到一个洞穴中就能找到它。



24. 镶金浮雕贝壳手镯：看到一个吹排笛雕像后，来到雕像身后的平台上。



25. 钻石珍珠手镯：来到古堡门口，按剧的安排你需要通过一系列攀爬，从一处残破的口进入内部。但如果你不急于进入，而是继续前爬，则会来到更上面的建筑，这里就能找到藏。



26. 路易十四纪念硬币：继续前进，上了段楼梯后会出现剧情，指示两人去方形塔寻找案。这时搜索楼梯附近就能找到它。



27. 瓷漆浮雕胸针：在推动4个铜像解谜房间，往上面看，在一个破损的天窗旁有一幅色的人物肖像画。宝藏就在画旁边，用枪打下吧。



28. 新艺术风皮带扣：过了这个解谜的房后会来到一个石钟乳洞，在一处石笋后就能找它。



29. 红宝石钻石戒指：完成手榴弹教学后跳下平台，在这个区域的角落里就能找到它。



30. 白银洛可可式茶壶：和苏利文会合后，两人合力撞开一扇。苏利文建议往下走，其实这里是可以往上走的，而在上面就能找到这个宝藏。



31. 迷你人像坠子：来到约翰·迪依的实验室后，把天花板上的巨大宝藏射下来。



第7章

32. 黄金珍珠别针：本关开始后不久，德雷克会扯下一处天花板形成一个大斜坡。绕到斜坡的背面，在地板上可以找到它。



第8章

33. 白银萨珊金币：爬上一开始被锁的门，会来到一座大石拱桥。从右边的缺口下去就能找到它。



34. 古代铁制大象：取得白银萨珊金币后前进，清光一处房间里的敌人后放下吊桥，在露天场景中往上面看，会看到发光的宝藏，用枪打下来就能捡到它。



35. 十字军硬币：取得古代铁制大象后，需要用枪射烂某处门上的锁。开门后立刻右转，会看到一座雕像，宝藏就在这里。



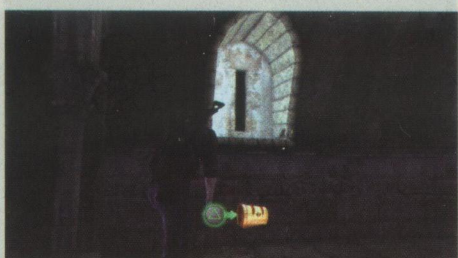
36. 瓷漆铜制容器：跳下井后消灭几个敌人，前面有两个房间，在左边的房间里能找到它。



37. 大理石多眼神像：继续前进，你先要帮苏利文射开锁，然后他会帮你射开锁。走出被锁的门，回头看建筑物的顶上，你会发现正在闪光的它。



38. 中古世纪骑士：4人会合之后随着高塔的螺旋阶梯前进，在塔内的某个窗户旁可以找到它。



39. 拜占庭十字架：利用望远镜两次解谜后要和敌人展开一场大战。在最后有两个狙击手躲在一座楼上，将他们干掉后进楼马上右转，就能在角落里找到它。由于是必经之路，所以多加留意就不会错过。



第9章

40. 博希蒙德三式硬币：在有大地球仪的房间，仔细搜索周围一圈过道。



41. 古代手镯：通过一连串扔火把打开水门后，前方的水会灌满，这时往上看就会看到发光的宝藏。由于用枪打下来后宝藏会落下水中，因此要在宝藏的正下方开枪，在宝藏入水前按△一把接住。



42. 鸢尾花十字军徽：完成转地球仪的谜题后前进，在通道左侧的棺材里。此位置再往前走会发生剧情。

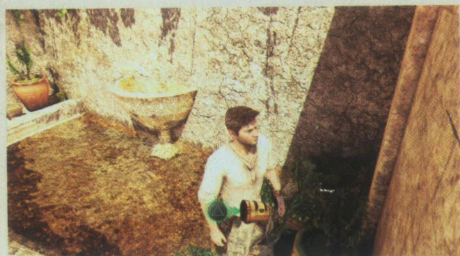


第10章

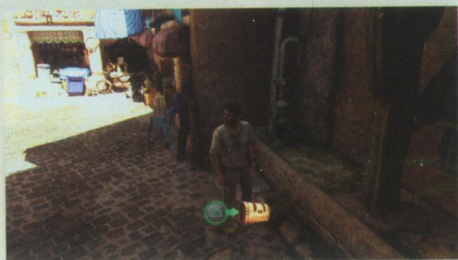
43. 古代披风扣：一开始跟着艾莲娜行动，当左手边出现水果摊时，搜索角落。



44. 白银双刃弯刀：继续前进，注意你的右手边。走下楼梯后会有一个水池，宝藏在水池的边上。



45. 黄金也门手镯：艾莲娜让阿拉伯人打开大门后，走上楼梯，注意左手边的植物。

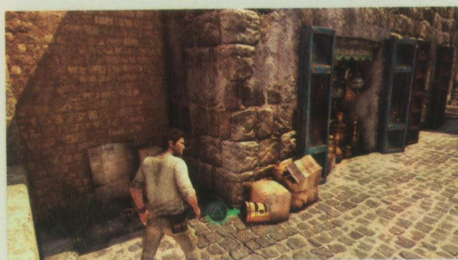


46. 白银传统珠子：翻墙闯入民宅后，径自上二楼搜索沙发旁边。



奖杯"如鱼得水"：在市场上格斗时，如果用鱼打倒3名敌人，就能解除这个奖杯。只要靠近鱼堆格斗，就有很大几率使出这招，拿不到的话还能重试。

47. 琥珀白银项链：市场上的格斗战打完后将与艾莲娜她们会合，出门后笔直往前右边的角落里。



48. 琥珀蜜蜡项链：拿到琥珀白银项链后下楼梯，先别急着进门，右边的空地上可以找到它。

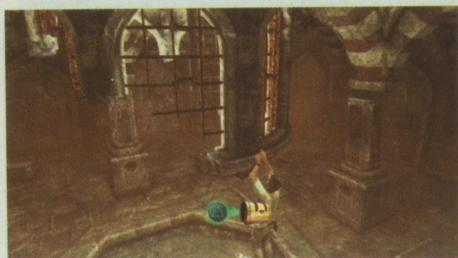


49. 稀有红珠子项链：拿到琥珀蜜蜡项链后翻上旁边的墙，可以找到本章最后一个宝藏。

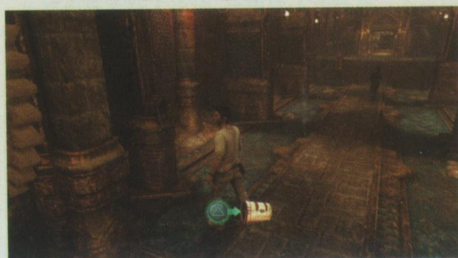


第11章

50. 白银珊瑚戒指：从一开始的井下去，先别急着掉到地面上，攀在铁架子上绕一圈就能看到它。



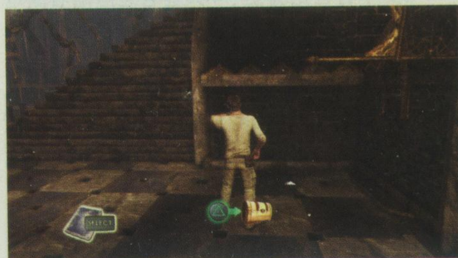
51. 白银皮套匕首：经过三人协力打开的机关后，在长长的走廊上注意搜索左边。



52. 珍珠绿宝石胸针：继续向前，很快来到有大小齿轮的房间，绕到后边的沙地上就能找到它。



53. 白银盒型坠子：来到全是躯干的房间，下楼梯后往左看。



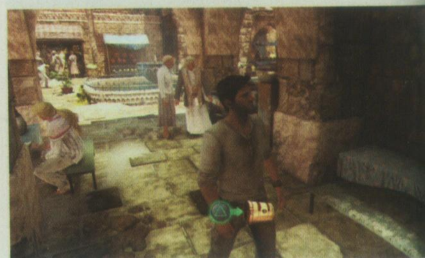
54. 白银掐丝手镯：还是在上面那个房间，用灯驱赶天花板上的蝙蝠后，宝藏会落在地上。具体位置不太好用语言描述，建议是用灯光把天花板照遍，之后靠墙转一圈就会看到发光的宝藏了。



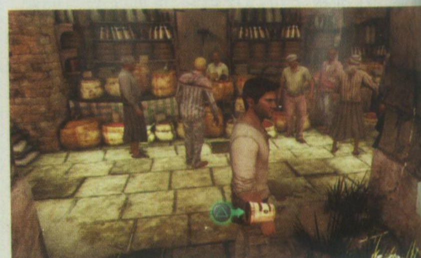
55. 天河石琥珀项链：从井里返回集市后，出门立刻右转，走到小巷子的尽头。



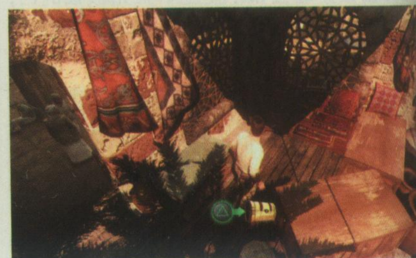
56. 白银盒子坠子：回到正路，马上就会看到中央有个水池，右边有人在卖烤羊肉串。在这家铺子右边的长凳上就能找到它。



57. 天河石琥珀耳环：拿到白银盒子坠子后走到对面去，也就是水池的左边。在有一群人的地方，空地上就能找到这个。

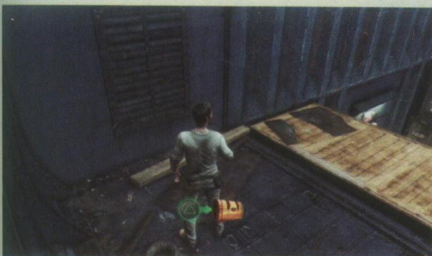


58. 白银也门手镯：在追逐战中，当推开扇门后会失去对手的踪影，这时立刻往右边走上几步阶梯后看左边，就能找到它。

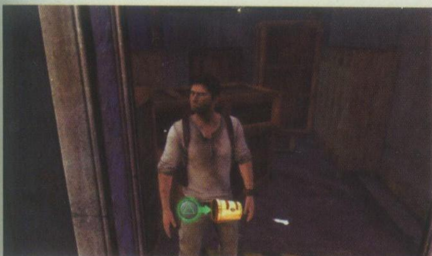


第12章

59. 海马火柴盒：赢了一开始的格斗战后，爬上梯子往右走，跳过缺口，在角落里就能找到。



60. 白银拳头护身符：发生获得空枪套的剧情后，往前走，右边有一个房间，里面就是。



61. 古代白银鹦鹉：枪战结束后，从有重机枪台那个斜坡往上跳，一直向前，就能找到。路上能找到榴弹枪是特征所在。



62. 孔雀石及珍珠手镯：再经过一场大战后，有一处需要推一个箱子下去才能继续前进。之后来到一个小平台，往四周看看就能看到宝藏在发光，之后就是绕过去获得了。



63. 稀有蓝宝石戒指：在快抵达船遗迹最上层时，有一处需要用绳索摆荡通过的地方。在这里先不摆荡，等绳索静止后爬上去，就能找到。



64. 黄金甲虫型胸针：拿到稀有蓝宝石戒指后，从绳索上下去，利用绳索来到平台边缘，先不要急着上去，围着平台边缘转一圈就能找到它。



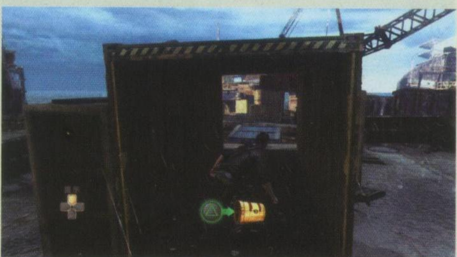
65. 阿克苏姆金币：最后在利用长长的绳索离开时，务必先不要这么做，因为在旁边的房间里就有一个宝藏。



第13章

本关的三个宝藏全部在一开始的区域里，方位不太好描述，消灭一开始的敌人仔细搜索，一定能找到。

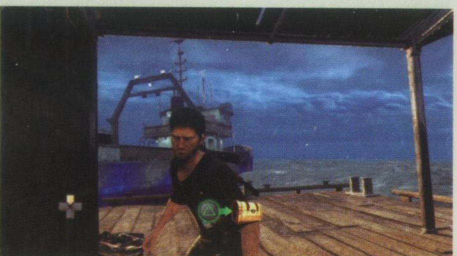
66. 白银部落手镯：某个空的集装箱里。特征是旁边有个敌人。



67. 古代白银盒子：某个角落的邮桶上。



68. 古代珊瑚金手镯：某个货架上。



第14章

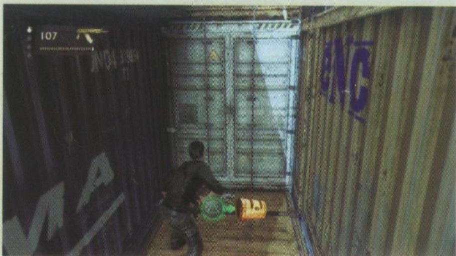
69. 稀有面具胸针：从一开始的梯子爬上去，往右走，在上楼梯向左转，宝藏就在这里。



70. 玫瑰车工钻石坠子：上楼梯后来路被堵，顺着甲板外侧走到尽头就能找到。



71. 绿宝石珍珠项链：往前走会在一处经常有海浪干扰的甲板上与机枪男战斗，跳上场地中央黄色的集装箱，走到头就能找到它。

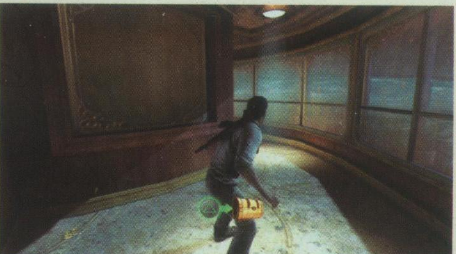


72. 古代密涅瓦坠子：过了上述场景后马上会看到一个游泳池，搜索游泳池附近的角落就能找到。



奖杯“水上游戏”：在这个游泳池里戏戏水，就能解除这个奖杯，这也算是系列的传统了。

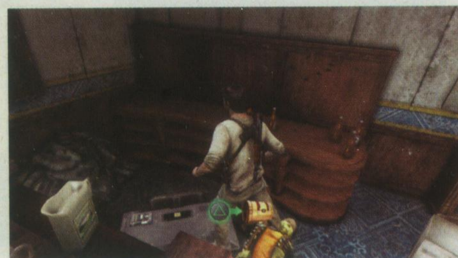
73. 红宝石珍珠吊坠：舞厅的战斗末尾，敌人会打开一扇新的门从里面出现。杀光敌人后从这扇门进去沿走廊前进，在门前就能找到。



74. 乔治王时代罗盘：回到舞厅那扇门往另一个方向走，无视背对你的敌人，前面就能找到它。



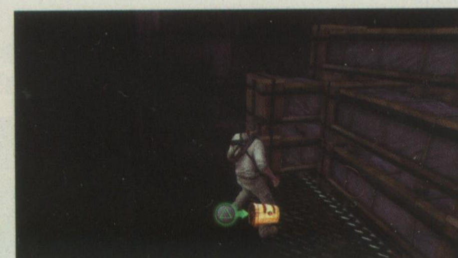
75. 红宝石钻石手镯：干掉刚才背对你的那个敌人，往里面走，有个小酒吧，干掉守卫后就能找到宝藏。



76. 紫水晶袖扣：拿到红宝石钻石手镯继续前进，干掉一个敌人后下楼，走到最下方后先不要右转出门，搜索楼梯下面就有发现。



77. 紫水晶金戒指：之后右转出门，前方你会看到一个写着 4 的铁柱子，往左边看就能找到它了。



第15章

78. 白银洛可可式餐巾环：在水中逃生时有一扇浴室的门往下打开着，跳上去抓住门，翻过浴室就能找到。这是流程中一定会经过的地方，多加注意就没问题。



第16章

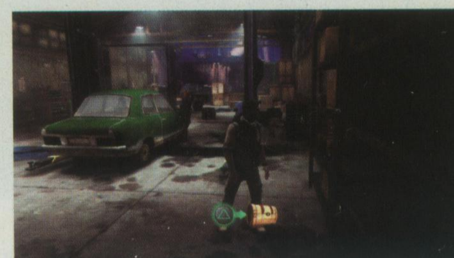
79. 镶嵌鸟坠子：打开一开始的卷闸门，之后爬上右边的箱子堆顶层，就能找到。



80. 鸟型胸针：从天窗潜入到一个仓库，开始本关第一场战斗。清版后又要推车，从车头所朝的方向先往前，很快再往右，宝藏在这个区域的某个箱子上。



81. 瓷漆鸟戒指：和艾莲娜把车推下去之后，干掉几个敌人，从窗户侵入另一个仓库。下去之后在左边有一辆绿色的车，宝藏就在车附近。



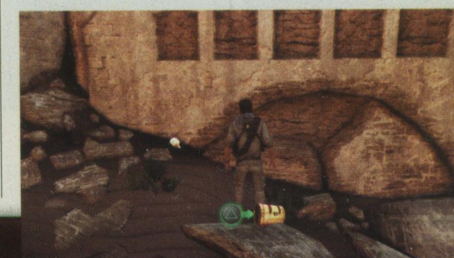
第18章

82. 方解石女性雕像：经过水井时，打破井旁的罐子就能拿到它。



第19章

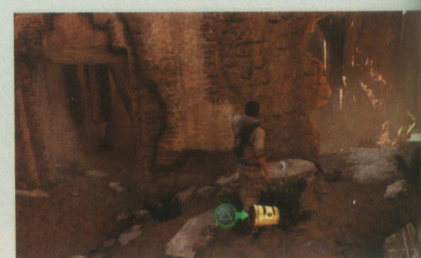
83. 古代雪花石膏山羊像：进入村落前，在门的左边。



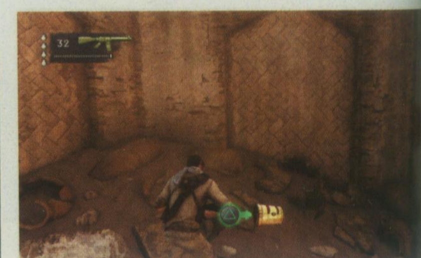
84. 柯塔班王国硬币：之后从门右边的梯
上去，有一处屋顶会塌陷，待德雷克站起身来
后，在右边就能找到它。



85. 古代白银手镯：跳下干涸的水井，从
一头爬上去。穿过门，在小台阶之前的区域就
找到它。



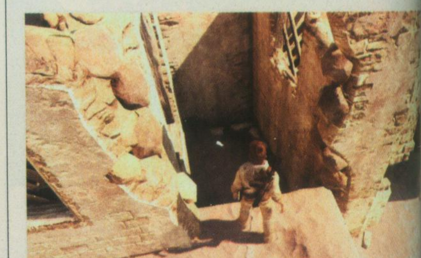
86. 古代玛瑙婚戒：消灭第一批敌人后，
发生剧情，剧情后德雷克自动躲在一个掩体
高处有个敌人正在射击。宝藏就在敌人的下方



87. 白银红玉髓项链：从古代玛瑙婚戒所
的区域炸掉柱子往上爬，很快会遇到一个用红
瞄准的家伙在高处射击。在这个区域左上角的
落里就能找到宝藏。



88. 古代塞八半身像：从上述区域上去，
与敌人展开一场大战。之后往前走需要挤过墙
在进入墙壁之前的门的左侧，就能找到这个宝



89. 古代示巴王国硬币：挤过上述墙壁后会来到一个大阳台，跳下之后往右看就能找到它。



90. 古代游牧民族手镯：之后往左走，会与大批敌人展开战斗。最后会有一个站在高台用火箭筒的家伙，以 RPG-7 将他所站的高台轰塌方之后，会出现新的路。在新路右边上方的角落里能找到宝藏。



第20章

奖杯"卡车斗士"：只要以格斗方式打败 10 名卡车后方的敌人，就能解除这个奖杯。同样可以用重试的方式来累计数量。

第21章

注意：本关的前三个宝藏位于第 21 章的标题出现之前，但统计上依然算入第 21 章。

91. 雪花石膏脸雕刻：结束沙漠中的大战后进入遗迹，入门后的左边。



92. 青铜塞八公牛雕像：拿到上述宝藏后，从长长的阶梯上去，之后爬上右边的长梯，再往右边掉落，就能找到它。



93. 皇家游戏：再次从右边的长梯上去，这次在平台上往空中吊灯似的物体上跳，抓住边缘后绕着转一圈，就能找到皇家游戏。



94. 奈什格青铜人：从一开始的楼梯上下去，在分岔点往左走。



95. 塞八雪花石膏柱：回到分岔点往右走，注意看左边，有一处栏杆会坏掉，从这里往房间里跳就能找到它。



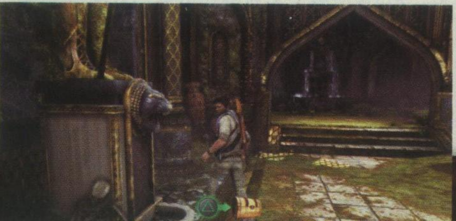
96. 阿卡德头像：第一场战斗的场景中，位于一处黑暗的螺旋楼梯上。



97. 塞八月亮标记：在幻觉中开枪打苏利文后会回到电梯，这时走出电梯沿着周围转一圈就能找到它。

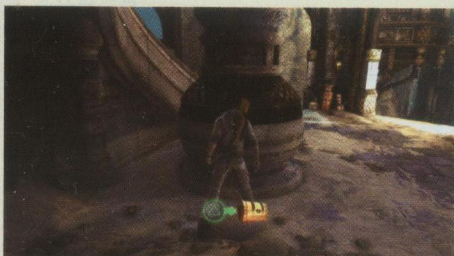


98. 古地亚雕像：被自己的幻影扔出去之后，往前走，在通道左边就能找到它。

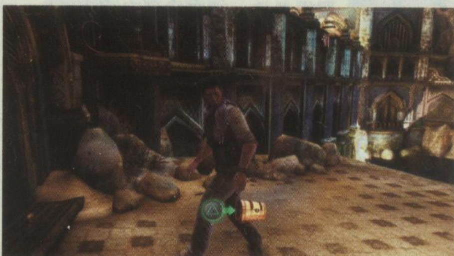


第22章

99. 金杯：第 22 章的标题出现后，在身后的柱子附近搜索。



100. 黄金希泰女神像：和苏利文会合后，转动一个机关，坐电梯下来。之后一直往前不要上台阶，就能找到全游戏最后一个宝藏。



奖杯攻略

奖杯总数	55	铜杯	43	银杯	10	金杯	1	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	20小时
在线奖杯	2个
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

1. 本作的白金大业难度不高，除了惨烈超难难度通关颇有挑战性之外，其他都没有问题。本作规定为以任意难度通关均可令最高难度出现，因此最速建议是第一遍以容易难度通关，通关过程中要搞全收集，并尽可能多地拿一些战斗相关奖杯。

2. 之后再打惨烈超难难度，由于没有 2 代的 BUG 了，所以这次你得凭真本事打过去。不过总的来说本作的最高难度并不困难，只要有耐心肯定能过去。由于最高难度下敌人比较厉害，因此不建议在此难度下刷战斗相关的奖杯。

3. 如果两遍通关后还剩一些单机的奖杯没有拿，就通过选关的方式来补完吧！

4. 仅有的两个网战奖杯完全没难度，但注意港版游戏的上网码只能给港服用，如果你的主账号非港服，需要在机器上新建一个港服账号输入，这样同机器上的其他服也能正常使用。使用已有的港服账号当然也没有问题。买二手游戏的玩家需要去游戏版本对应的 PSN 商店里购入联机码，方有可能拿到白金奖杯。

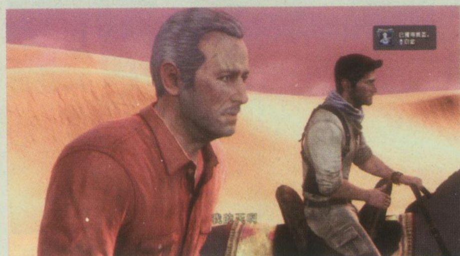


白金

取得条件：取得其他所有的奖杯



白金





首次宝藏

取得条件：初次找到宝藏



铜杯



寻宝猎人学徒

取得条件：取得条件：发现20样宝藏



铜杯



高明寻宝猎人

取得条件：发现40样宝藏



铜杯



熟练寻宝猎人

取得条件：发现60样宝藏



铜杯



老练寻宝猎人

取得条件：发现80样宝藏



铜杯

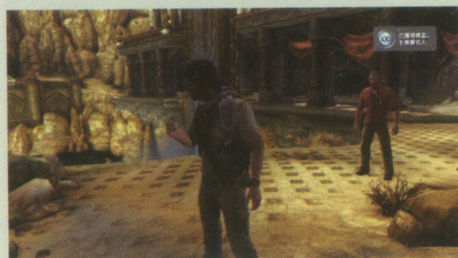


寻宝名人

取得条件：发现100样宝藏



银杯





古遗物发掘者

取得条件：在第4章发现奇特古遗物



铜杯

奖杯说明：收集相关的奖杯请参见前面的收集指南。注意游戏中一共有101种宝藏，单独关系到奖杯的奇特古遗物也算在奖杯要求的100种宝藏。



生存专家

取得条件：在未死亡的条件下连续击倒75名敌人



银杯

奖杯说明：这是本作战斗相关的奖杯中难度较高的一个。建议从第5关地下铁打到火烧房子那里，不要从第一关开始打，因为前几关剧情较多。可以难度调整为最低，这样毫无压力可言，只是注意别摔死就行。这项数据在游戏的统计中有显示，可以籍此来判断自己是否成功了。





交叉战斗

取得条件：交替使用枪和格斗，连续击倒10名敌人



银杯

奖杯说明：这个奖杯要求玩家交替使用射击和格斗来打倒10个敌人，保持"射格射格射格射格射格"的顺序就行了，调最低难度在第5章可轻松搞定。



20记头部射击

取得条件：射击头部干掉敌人20次



铜杯



100记头部射击

取得条件：射击头部干掉敌人100次



银杯



头部射击专家

取得条件：通过射击头部连续干掉5个敌人



铜杯



随身武器高手

取得条件：用随身武器连续击倒30个敌人



铜杯

奖杯说明：所谓随身武器，也就是按←调出的武器，即手枪类武器，只要中途不以格斗、长枪、手雷来干掉敌人就没问题。同样是第5章最为简单。



装弹高手

取得条件：在不使用自动上弹的情况下连续击倒50名敌人



银杯

奖杯说明：自动上弹是指当你打完弹匣里的子弹后的自动上弹动作。简单地说就是记得多主动按R2来上弹就行。但麻烦的是这个奖杯也要求连续，除了不死之外，如果中途以格斗、手雷之类的动作消灭敌人就会从头计算。听起来比较坑爹，实际上不难，可以通过反复载入上一个检查点的方法来完成。



捡弹药高手

取得条件：连续20次于翻滚时捡起弹药



奖杯说明：这个奖杯听起来似乎很难，其实很简单。只要找两把不能共存的枪（比如AK和M4），在翻滚时按○键来回换枪就可以了。因为换枪也算是捡弹药。



盲射神枪手

取得条件：躲在掩体后以盲射干掉20名敌人





疾跑射手

取得条件：盲射干掉20名敌人





刽子手

取得条件：悬吊时用枪瞄准干掉20名敌人





路上恶鲨

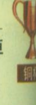
取得条件：游泳时干掉20名敌人





杀害30人：MAG 5

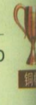
取得条件：用MAG 5干掉30名敌人





杀害30人：Arm Micro

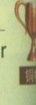
取得条件：用Arm Micro干掉30名敌人





杀害30人：Tau Sniper

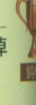
取得条件：用Tau Sniper干掉30名敌人





杀害30人：KAL 7

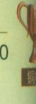
取得条件：用KAL 7干掉30名敌人





杀害30人：M9

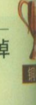
取得条件：用M9干掉30名敌人

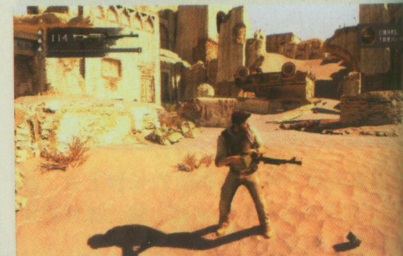




杀害30人：G-MAL

取得条件：用G-MAL干掉30名敌人







杀害30人：SAS-12

取得条件：用SAS-12干掉30名敌人



铜杯



杀害30人：Dragon Sniper

取得条件：用Dragon Sniper干掉30名敌人



铜杯



杀害30人：T-Bolt Sniper

取得条件：用T-Bolt Sniper干掉30名敌人



铜杯



杀害30人：RPG-7

取得条件：用RPG-7干掉30名敌人



铜杯



杀害30人：PAK-80

取得条件：用PAK-80干掉30名敌人



铜杯



杀害30人：Mk-NDI

取得条件：用Mk-NDI（即手雷）干掉30名敌人



铜杯



爆炸伤痛

取得条件：引爆煤气桶或氢气桶击倒10名敌人



铜杯



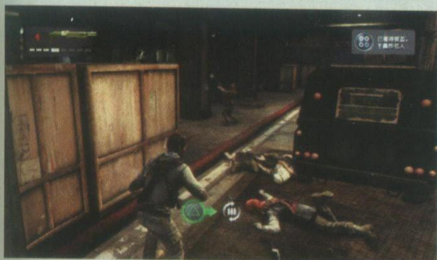
轰炸名人

取得条件：在一次爆炸中同时干掉4名敌人



银杯

奖杯说明：推荐在第16章载满敌人的吉普车跑过来时把握机会。





手榴弹剑子手

取得条件：悬吊时用手榴弹瞄准干掉10名敌人



铜杯



非凡炸弹客

取得条件：射击5名敌人并打落他们的手榴弹



铜杯



反击

取得条件：用丢回的手榴弹干掉10名敌人



铜杯



反击高手

取得条件：丢回手榴弹并同时击倒2名敌人



铜杯

奖杯说明：反击高手是一个需要一定运气的奖杯，建议是在容易难度较后期的关卡尝试，第19章初次遭遇盾牌兵的地方就是个不错的选择。当你觉得有机会时，就通过不断的重试来确保成功吧。



格斗好手

取得条件：用近身格斗干掉20名敌人



铜杯



蛮力杀手

取得条件：用近身格斗干掉50名敌人



铜杯



名家忍者

取得条件：用隐密攻击干掉50名敌人



铜杯



老练忍者

取得条件：连续以隐密攻击干掉5名敌人



银杯



疯狂镇暴者

取得条件：用近身格斗干掉5名拿镇暴盾的敌人



铜杯

奖杯说明：不难看出，战斗相关的奖杯是本作白金的重要组成部分。凡是没有提到“连续”这个要求的，均是可以累计的，甚至可以用打死几个敌人后故意死亡或手动选择载入上个检查点的方法来累计，因此难度不大。其中不少数据统计均可在游戏自带的统计里看到，算不算数一目了然。但凡是提到“连续”这个要求的，一般而言除了不能做出违背条件的行为之外，还要求玩家不能死亡、不能载入检查点。不过投机取巧的方法还是有的，那就是确认你的人死亡之前立刻按START退出游戏。不过需要注意的是本作的检查点数量众多，而且几乎零读盘，因此退出游戏的动作一定要坚决果断！例如不死干掉75人的奖杯，就可以用到上述方法。



野人克星

取得条件：成功挡下并反击野人每次会造成伤害的攻击



铜杯

奖杯说明：所谓野人，就是指那种身材高大、冲过来和你格斗的家伙，游戏中有不少地方都有他们的身影，只要无伤（关键是成功输入每次△反击的指令）干掉他就OK。比如第10章的一开始就值得推荐。



速读

取得条件：在第2章察看几乎所有卡塔基纳博物馆内的展示箱



铜杯



骑鳄鱼乐

取得条件：在第5章踩在鳄鱼标本身上



铜杯



如鱼得水

取得条件：在第10章用市场的鱼打倒3名敌人



铜杯

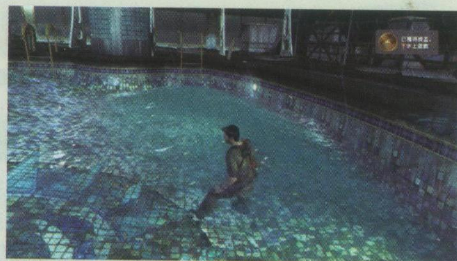


水上游戏

取得条件：在第14章船上的游泳池里戏水



铜杯





卡车斗士

取得条件：在第20章，以格斗方式打败10名卡车后方的敌人



铜杯



破关！（容易）

取得条件：容易难度通关



铜杯



破关！（普通）

取得条件：普通难度通关



铜杯



破关！（困难）

取得条件：困难难度通关



银杯



破关！（惨烈超难）

取得条件：惨烈超难难度通关



金杯



刺激追求者

取得条件：完成一场多人对战游戏



铜杯



知心伙伴

取得条件：完成一场多人协力游戏



铜杯

网战前须知

◆本作的网战在国内并不理想，如果不借用特殊方法或者没有太好的网络，那在第一次同步时就会遇到很多问题。不过只要同步成功，进入游戏后对战会非常流畅，搜人速度也很快。部分玩家网络信号优秀的情况下是不需要借助任何"特殊方法"便可直接同步成功的，建议多试几次。有些玩家在利用"特殊方法"进入，关掉游戏中的"UNCHARTED TV"后便可顺利进入，有些依然无法同步，所以这个主要问题还是考验玩家的网络质量。

◆游戏进入港服后搜人速度明显比美服要慢许多，所以要想流畅的对战，推荐大家还是选择美服。

◆游戏网战需要联机码，如果买的是港版，那么便必须去港服输入密码才行。买了港版，主力账号在其他服务器的玩家不必担心，只要在同一主机的港服账号里输入了联机码，其他服务器也都是可以使用的。

模式说明

团队决死战

团队战与前作类似，红绿两队互相厮杀，其中一方杀到数量50为止，讲究队友之间的配合作战。不过本作中如果比分相差不多，则会进入延长赛，在限定的时间内杀得多的一方获胜，往往会出现对方在比分领先后开始集体躲起来的现象。

寻宝战

在指定的地点拿到宝物，运送到指定的箱子内，双方在运送的过程中还需要互相干扰，对团队分工合作同样要求较高。本作中最大的不同在于手持宝物的玩家近身按□可以对敌人一击必杀。寻宝战中运送宝物推荐按L2直接将宝物丢给远处的队友，这样比拿着宝物一步一步走有效率多了。寻宝战过程较长，一场战斗可以获得不少的XP。

小队任务

小队任务模式分为多个回合，所游玩的项目随着回合数会变动，比如第一回合是"寻宝战"，第二回合可能会变成"山丘之王"抢地盘。由于变化很多，玩起来很有趣，这一回合玩家占据优势，很可能下一回合就被翻盘了。

三队决死战

这个模式玩家会被分成三组，两两组队，分为黄、绿、红三个队伍。除了自己所属的一方的队友外，其他两队都是敌人，考验两个玩家间的相互配合。



混战

混战中没有队友，所有玩家都是敌人，几乎看到人就要杀，由于这个模式下敌人较多，如果擅长杀敌升级相对也会快不少。

硬仗

硬仗与其他模式的区别在于不能使用任何技能，纯粹考验玩家的技术。

协力竞技场

本作的协力竞技场不仅仅是抵抗敌人来袭这么简单，在每个回合还会有不同的任务，比如将宝物运动到制定地点或者占领某处等，三个玩家需要互相合作杀敌过关。队友在被对方困住后一定要第一时间帮忙解围，队友倒下后有一段时间可以按住△救活。每场有十轮，打完十轮即可通过。

协力猎人竞技场

新加入的协力猎人竞技场比较有趣，玩家会从英雄人物和猎人中扮演一种。其中英雄人物需要搬运宝物到指定地点，猎人负责阻止。猎人的数量虽多，但血量和能力都逊于英雄人物，有趣的是猎人可选择的种类很多，其中有不少持有特殊武器的，这些猎人种类需要用点数换，越贵的能力越强，有点像《战争机器3》的杀戮战场。

协力冒险

这个模式与前作类似，在协力攻关的过程中加入了一些剧情，可以看成是单独划分出来的简单剧情关卡，内容还算有趣。

团队模式新增系统

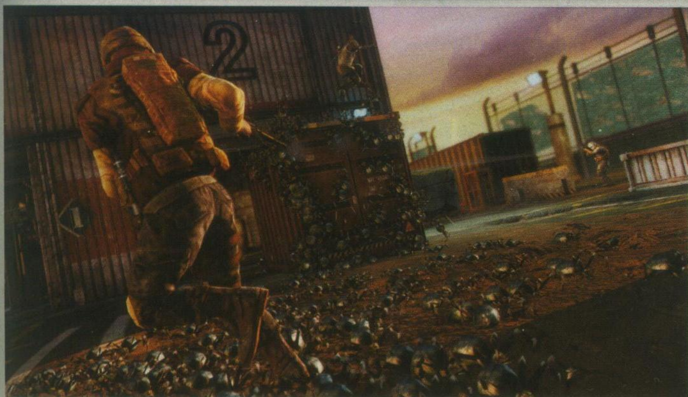
搭档系统

本作新增的搭档系统较为有趣，由于团队战中双方都是5对5的情况，两两玩家会结成一组，落单的那名玩家则是独行侠。游戏中玩家可以随意变换队伍，只要按方向键的↓，如果另一位玩家也按↓的话两人便可组成搭档。与自己搭档的玩家会以其特殊图标显示在地图中，方便玩家随时找到，队友系统主要的目的便是玩家死后可以选择按△在搭档身边复活，这样不但可以第一时间支援搭档，并且可以最大程度的缩短重生后寻找敌人的时间。在这个基础上部分限时使用的奖章回报便可起到很大的作用，不过前提是搭档近距离情况下不能有敌人。此外，部分助力器内容需要视搭档表现来获得对自己有利的奖励。与搭档合作击倒敌人后两名玩家还可以在敌人尸体旁按下↓做出击掌动作，拿到奖励"GIVE ME FIVE"，很有创意。

强力游玩（POWER PLAY）

本作新增的系统，通常出现在一方大比分落后的情况下（这个差距一般为5个左右）便可开启。POWER PLAY所有条件均以对落后一方有利为原则，在POWER PLAY中是落后的一方迎头追赶的最好时机，如果能抓住机会，很可能会将战局颠覆，达到逆转的效果。POWER PLAY具体分为以下几种。

目标VIP：领先的一方会随机选出一名玩家作为VIP选手，此时落后一方的玩家可以看到目标VIP的位置，游戏会变成类似队长保卫战，落后的一方需要迅速找到并杀死VIP目标，这样便可以获得双倍的杀人数。而领先的一方则需要保护VIP人物不被杀死，这个时候多半会藏在一个较为安全的地方由多名玩家保护，是守株待兔的好机会。敌人多半会向VIP目标靠过来，所以呆在其身边是最好的应对方法。身为VIP的玩家不要乱跑，乖乖呆在安全区域以免死后拖链队伍。



为VIP的玩家最好技能中有烟雾弹，情况不妙的话发动烟雾弹往往可以化险为夷。进攻的一方推荐集体行动，单兵讨伐VIP的话最好有个强力武器或者技能，并做好与对方VIP同归于尽的准备，手雷往往是杀目标人物最好的手段之一。

双倍攻击力：落后一方的攻击力会变成两倍，非常占优势的POWER，是大举逆转的好机会。不过不要过于急躁，在这个情况下对方多半会采用保守战术，如果贸然行动的话即便拥有双倍攻击力也无法起到有效作用。

敌方暴露：玩家可以看到全部敌人所在的位置，对方完全暴露的话同样不要大意，这种情况既是落后玩家进攻的好机会，也是领先玩家不用动，对手便会自动送上门来的好时机。

对战心得技巧

◆本作中对战地图一共有11张，夜门、飞机维修厂、庄园、叙利亚、伦敦地下铁、沙漠小镇、黄铜城市、熔岩废墟、设施、摩天大楼、博物馆。其中设施、摩天大楼、博物馆都是2代的地图做了一些改良，玩过2代网战的玩家一定非常熟悉。

◆游戏对战思路和2代一样，都是抢夺强力武器，其中狙击枪、榴弹、左轮等都是十分抢手的武器。这些武器所在地往往是主要战场，不少对方的玩家都在那里守株待兔，不要心急白白送死。

◆近战除了使用左轮等强力武器外，使用机枪或手枪不瞄准开枪，盲扫后按□近身打死也是比较常用的手段。游戏中还是会经常出现两个玩家互打一拳然后一起死的现象……比较搞笑。游戏中的近战多半用盲扫，在使用散弹枪等近战武器时也用移动后近身按R1开枪即可。

◆本作的手雷依然十分强劲，爆炸范围极广，即使被人偷袭，死前留下个手雷也能起到不错的效果。

◆玩家装备的武器可以通过花钱进行改良升级，其中不乏增加最大弹数、盲扫精准度等强力选项。每把武器改良项目只能选择一种。玩家可以根据喜好进行调整。

◆游戏网战很强调动作要素，比如玩家扒在悬崖边缘按□可以将接近的敌人拉下去，而相反看到扒在上面的敌人也可以直接踢下去。

◆射击敌人的不同部位攻击力也不同，伤害度由上往下依次是头、胸、腹、腿。可见玩家需要尽量向上瞄准。

◆近身战时未必一定要砸两下把对方打死，可以先打一下后翻滚躲开，对方对半还会用枪托打，这时在远处射击可以免于双死的情况。

◆和前作一样，游戏中玩家将自己或者队友炸死是不会算到双方的杀人数，但是连续多次误伤队友，队友便会有权利选择将其剔除。此外，游戏中落下山崖等自杀行为同样不会影响双方的杀人比分，但是如果在与对方战斗中想利用自杀来免于影响比分是不行的，只要被对方攻击到，即便自己跳下深渊同样会被算作被对方杀死。

◆游戏中选择人物其实也是非常重要的，网战中有肥胖版的几个角色可以选择，由于这些角色面积比普通体型要宽不少，玩家选择使用的话无疑会比较吃亏。而前作中最强的骷髅人也因为其足够瘦小，在视觉以及判定上都有一定优势。不过骷髅在前作中的最大优势在不会像其他角色那样有配音，不会发出任何声音对偷袭的优势十分明显。不过本作将这一设定改良，骷髅会发出邪恶的笑声，使其优势大大减少。要想无声无息，惟有装备“隐蔽”才能达到效果。

◆游戏中不少奖章回报技能发动后有时间限制，不过时间的流逝仅限于玩家在地图上的活动，如果死了以后时间便会暂停计算。利用这一特性合理自杀可以增加限时技能的使用效率，玩家可以选择在同伴身边复活，一定程度减少靠近敌人的时间。

◆本作新增的按下L3冲刺的设定较为实用，除了偷袭外，快速躲避敌人的追击效果也十分显著，不少情况下可以躲掉强力的手雷，起到逢凶化吉的效果。不过游戏中有着耐力的设定，冲刺之后一段时间玩家便无法继续使用。可以装备助力器中的“持久耐力”，大大增加冲刺的时间。

◆游戏中有多种扔手雷的技巧，直接按L2扔手雷抛出的幅度较大，对于近距离的敌人难以造成实质性的伤害，比较快捷常用的方法是直接按L1瞄准地面后按L2扔出，多在近身战不利的情况下丢一颗保底。对战中鼓励多使用手雷杀敌，运气好的话可以迅速获得多个奖章，早日发动奖章回报。

◆团体战中双方比分接近的情况下会进入延长赛，时间结束杀敌多的一方获胜。如果时间到了仍然是平手则会进入最后的决死战，此时每个玩家只有一命，建议尽量团体行动。

◆对战中的宝箱可不仅仅是摆设，里面可以找到奖章奖励，对于玩家迅速积攒奖章发动奖章回报有很大的帮助。运气好的话还可以找到解锁特殊道具的宝物，所以没事多翻翻宝箱吧。

◆武器中初期推荐使用一把M9，优点是稳定性十足，将射速改良后比较容易快速掌握。50级以后都用FAL-SS，公认的本作最强初始武器，虽然是点射，但胜在威力强以及高稳定性，早日掌握即可在战斗中占有绝对优势。

关于转生

游戏中玩家在等级到达75级后便可选择转生，转生后等级、助力器等内容全部重新开始，不过之前已经购买的人物、嘲讽等都会保留。一转过后助力器1和助力器2都会增加两种，二转过后继续各增加两种。新增的8个技能全部为负面效果（移动速度减慢、回血速度减慢之类的），不过装备后会使获得的金钱翻倍。三转过后会解锁武装小丑4人组以及胖版的塔伯特。目前来看游戏转生的作用不是特别大，反而会使玩家变得更弱，推荐给对自己技巧有自信的玩家。

实用助力器以及奖章回报推荐

本作的助力器可以装两个，两种可以选择的内容也完全不同。助力器大多为被动技巧，比如被敌人杀死多次后发动，或者全程一直持有的。而奖励类的助力器——奖章回报全部为主动使用，玩家在获得相应数量的奖章后便可以按方向键↑主动开启。助力器中不少种类较为有效，也有一些比较坑爹，现在就为大家推荐几个较为实用的技能。



助力器1

让我瞧瞧：死亡两次后还未杀人，短时间内看到所有敌人

这个技能对于一窝蜂乱冲的新手玩家来说是非常实用的技能，并且没有太高的等级要求，6级即可解锁。由于游戏的地图较大，双方5对5，对于新手来说常常发生找不到对手在场上乱跑拿到好几个“假日闲逛”奖章，如果玩家装备了这个技能，便可观察到敌人都在哪个方位，明确自己的对手，提高杀敌数，避免浪费时间。等级越高，能看到敌人的时间也会越长，久而久之，玩家逐渐熟悉地图以及战法后便可以摆脱这个技能。

放大瞄准：降低放大瞄准时的中弹失准度。

9级之后解锁，这个技能主要针对喜欢狙击的玩家，在与敌人对射时可以保持很高的稳定程度，其他武器则作用不是很明显。该技能等级升满后可以变成完全不受攻击影响晃动。

隐蔽：敌人看不到玩家的标示，并且发出的声音变小。

9级后解锁，如果是喜欢用近距离武器搞偷袭的玩家推荐装备，由于本作选骷髅无法达到无声的优势，所以这个技能重新赢回了价值。随着等级的提高，到后期会变成完全无声，从另一条路过去，对付喜欢蹲在掩体后的玩家有不错的效果。

爆炸物专家：比赛开始时，额外获得一个手雷插槽。

35级后解锁，手雷是游戏中最强的杀器，这个技能初期只能单纯增加手雷插槽其实意义不大，玩家还需要到场景中主动拿手雷才能起到持多个手雷的效果。不过升级后可以变成如果被手雷炸死后可以获得第2个，升满之后插槽变3个，这样配合“迅速爆炸”立刻变成杀人利器，往人堆里连续扔手雷实在太爽了。



复原：受伤时回复速度变快。

15级后解锁，这个能力其实正用起来作用不是很大，不过考到助力器1中实用的技能不是太多装备这个相对来说还能起到一定用，对于喜欢利用掩体的玩家来再合适不过了。再加上解锁等级求不高，值得一试。

助力器2



技能配合“让我瞧瞧”是快速入门的主要途径。同样在熟悉地图后便会失去实用性，不过在DLC推出新地图的时候又会赢得新的实用价值。

重装武器猎人：距离内可以看到强力武器的位置。

强力武器便是场景中可以拾取的武器，其中不少类似火箭榴弹等十分强力，拿到后可以占据优势，是玩家在地图中哄抢的主要地点。战斗一开始，多半玩家都是冲这些武器去的，如果玩家知道这些强力武器的位置，那乱冲闲逛的几率将大大减少，战场上的思路也会比较清晰化。这个技能便可以看到地图中强力武器的位置，虽不是非常直观，但对于新手来说可以达到较快熟悉的目的。随着等级的提高，所探测到的武器也会越来越远，用这个

重整旗鼓：复活时间减少。

15级后解锁，解锁要求等级不高，也是推荐中前期装备的技能。等待复活时间减少对于玩家在场上的杀敌效率有很好的帮助，迅速回归战场还有助于在最后阶段快速以团体为单位杀敌，取得胜利，在Power Play中也会起到一定的作用。

复仇：死前持有手雷的情况下，死后会留下一颗手雷爆炸。

前作便有的强力技能，本作降低了使用等级，只要25级便能解锁，是中期的主力技能。由于手雷的强力，对于喜欢枪盲扫后拳头砸死对方或者近距离偷袭的玩家来说，留下一个手雷往往会达到不错的效果，对方集体行动时还可以收获多个。即便是远战被对方射死，留下的手雷也可能将附近冲过来的毛头家伙炸死。不少狭窄场景这颗留下来的手雷可以起到关键作用。升级后即便身上没有持手雷也会留下一个。升满后如果装备了迅速爆炸的技能留下的手雷会第一时间爆炸。

为我的伙伴：可以看到杀死你同伴的敌人的所在位置，直到对方死亡。

20级后即可解锁，初期追踪敌人的优秀技能，由于没有时间限制，有了这个基本可以取代“让我看见”的作用。不过注意必须是玩家拥有同伴的情况下才可以使用，如果是每局的独行侠则无法发动该技能。

爆炸物伙伴：同伴用手雷炸死敌人后自己会获得手雷。



额外获得手雷的另一技能，推荐配合“迅速爆炸”和“爆炸专家”使用，不过这个技能解锁要求等级比较高，40级才能解锁，玩家需要到后期才可以拿到战场上由于炸弹经常可以炸死人队友给力的话炸弹的供应速度很可观，试想你和你的队友都备“迅速爆炸”和“爆炸专家”以及这个技能的话，那么手雷的功效会被开到最大。

同伴是暗杀者：你的同伴暗杀一次，你的奖章回报便会满。

30级后解锁，完全看搭表现的一个助力器，不过回报高，一次可以直接蓄满奖章，动奖章回报。推荐和朋友互相备，战斗中双方都尽量使用暗来放倒对手，再装备个“无比力之类的强力技巧还是比较划算的

奖章回报（Kickback）



烟雾弹（Smoke Bomb）：烟雾弹发动后会带玩家迅速撤离战场，在地图另一处出现。

这个技能主要作用便是用来逃命，要求等级和奖章数量也不高。在与敌人对持中处于劣势、被包围等情况便可迅速使用烟雾弹脱离战场。比如在讨伐VIP后，对方大多数成员都会来报复你这个“狩猎者”，此时用烟雾弹逃跑便会起到不错的效果。又比如在地图中取得强力武器后多半会被同样对你手里武器虎视眈眈的敌人围攻，此时使用烟雾弹后既可以保留强力武器，又可以保命逃跑，一举两得。不过在多数情况下玩家迅速使用，对操作有一定要速度慢了便错过了最佳时机。

快速爆炸：手雷接触后立即炸。

炸弹套装中的另一必备技同样只需7个徽章，非常强力能，发动后持续时间20秒，玩果此时手里没有手雷，发动后会

动得到一颗。扔出的手雷没有引爆时间，直接将人炸死，配合“手雷套装”可以进一步提升效率。手雷的弊端便是不在长握状态下，扔出后需要地段时间才会爆炸。有了这个技能则无此顾虑，扔出后敌人完全没有逃跑时间。这个技能解锁等级也比较低，只需 15 级。不过由于有时间限制，建议还是配合持有多个炸弹的技能来用。

密集炸弹：同时扔出三个手雷。

35 级后解锁，同时扔出 3 个手雷无论爆炸力与范围都十分强力，在群体敌人面前尤为好用，不过由于范围太广，难免伤到自己。推荐在狩猎 VIP 或者空间狭窄的地方使用，缺点是 7 个纹章只能使用一次，如果只炸到一个人有点划不来。如果可以和“迅速爆炸”一起用的话就好了（笑）。

无比力量：发动后几乎无敌。

无敌对于追击 VIP 时刻都有明显的作用，不过 15 秒时间有点短，尽量配合延长奖章回报时间的助力器以及合理自杀来充分利用无敌时间。这个技能的弊端是解锁的等价较高，并且需要积攒 14 个奖章，推荐后期高手向玩家选择。



恐怖爬虫：变成大量的蜘蛛杀死面前的一切敌人。

60 级后解锁，这招范围很广，附近中招的敌人全部即死。不过对等级要求也很高，并且需要 17 个奖章，如果没有增加奖章的助力器的话一场比赛结束都未必能用上一次。好在有 20 秒的持续时间，在一些对方必经处或者强力武器处使用效果不俗。

网战地图分析

飞机维修厂

之前 BETA 版的场景，机场的战斗分为两个环节，前半段是在车上以及飞机上的追逐战，互动满点。不过每辆车之间的跳跃成了问题，一不小心便会摔死。而猥琐在车里射击的话又会因为场景移动失了准星。最佳的作战地点仍然是飞机内，优先攻下飞机里面算是前段的作战思路。几个队友可以分开防守，正前方的空旷地以及飞机两侧的两个小门。进攻一方也应该兵分多路，从多方位围攻。

飞机到站后基本以到中场的仓库里抢榴弹为主，榴弹位于 2 楼的平台上，拿前应该先确认附近的敌人。在榴弹不远处的一个房间桌子上可以拿到一把散弹枪，近距离杀手，拿到后不要出室外，在仓库里移动杀人即可。找不到敌人的情况下可以去房顶看看，那里也是主要的交火点。场外的对角各有一个机关炮台，不过未必容易找到猎物，对付缩在炮台后的敌人只要用手雷即可命中。场景中战斗一段时间后会响起警报，此时会有飞机进行扫射，这时建议不要在室外活动，时间来不及可以先躲在集装箱里。

枪台的打击范围有限，并且还要提防从旁边袭来的敌人，不过可以抵抗正面的大部分进攻且火力十足。这个地方的另一大优势则是旁边就有宝箱拿，如果对方战斗思路是以场外为主，利用这个机枪台会有很大优势。此外，每一段时间的飞机扫射也需要注意，警报一响就马上离开机枪台，躲回室内。

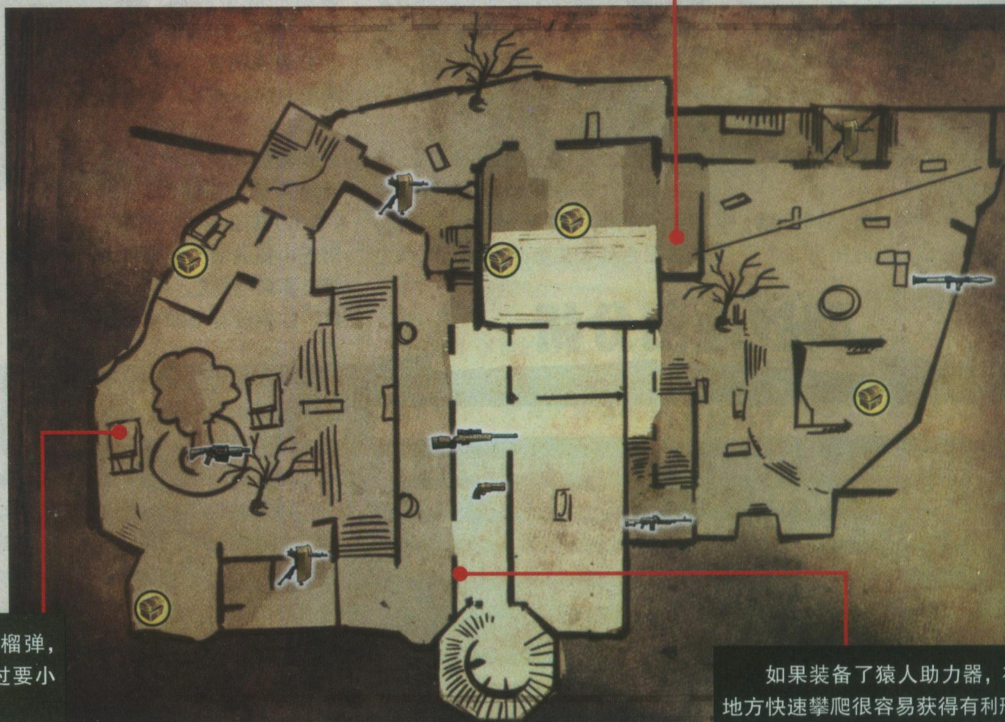
停靠飞机的内部有个只有正面才能进攻玩家的角落，在被动情况下，比如成为 VIP 之类的可以躲在这个角落伏击冲过来的敌人，不过记得将扔过来的手雷丢回去。

庄园

同样是测试版中出现过的地图，战斗开始后双方附近各有一个榴弹和火箭筒可以抢，由于在室内战斗有高地势上的优势，再加上外面有多个机枪台，对于室外战斗很不利。战场多半还是集中在室内，只是偶尔出去拿榴弹、火箭筒或者宝箱。

室内的战斗有上下两个结构，战斗中可以利用滑锁直接来到榴弹附近，以此来躲避追击。其中一个室内的狙击枪可以用来对付猥琐在机枪台附近的敌人，室内2楼有浴缸的场景一段时间后会崩塌，令结构发生一些小变化。总而言之，这个场景比较大，如果经常在场外活动的话不容易找到人，并且易成为靶子，而室内结构比较复杂，是主要的战场。

上主楼这个房间，是一个相当不错的狙击位置，情况不利时，还可以找到一个逃跑点。下方可以俯窥庭院，旁边的窗户也是狙击地点。对方可能会有人往这边扔手雷，需要小心。



利用绳索可以直接滑到这里拿榴弹，必要时把车当做掩体躲在后面，不过要小心对方的手雷。

如果装备了猿人助力器，在这个地方快速攀爬很容易获得有利形势。

叶门

叶门这张地图太过庞大，战斗节奏很缓慢，多半时间其实在跑路。好在有多个适合狙击的地点，让这张图几乎成了狙击大战。叶门好几个点都足够高，不用说，那里多半是蹲了不少个狙击手，从台上还可以直接利用绳索逃跑，对于狙击的一方来说特别有利。此外场地中间的两个强力武器一般也是哄抢的重点，不过需要注意上方伏击的敌人，拿到榴弹或者火箭筒后就往相对安全的高处爬，在上面轰狙击手或者下面跑路的敌人。



此地视野开阔，可以用炮台对付不断移动的敌人，如果队友可以控制这里和对面的两个高塔，便可一定程度占据主导地位，这样玩家在使用炮台上安全系数会高不少。



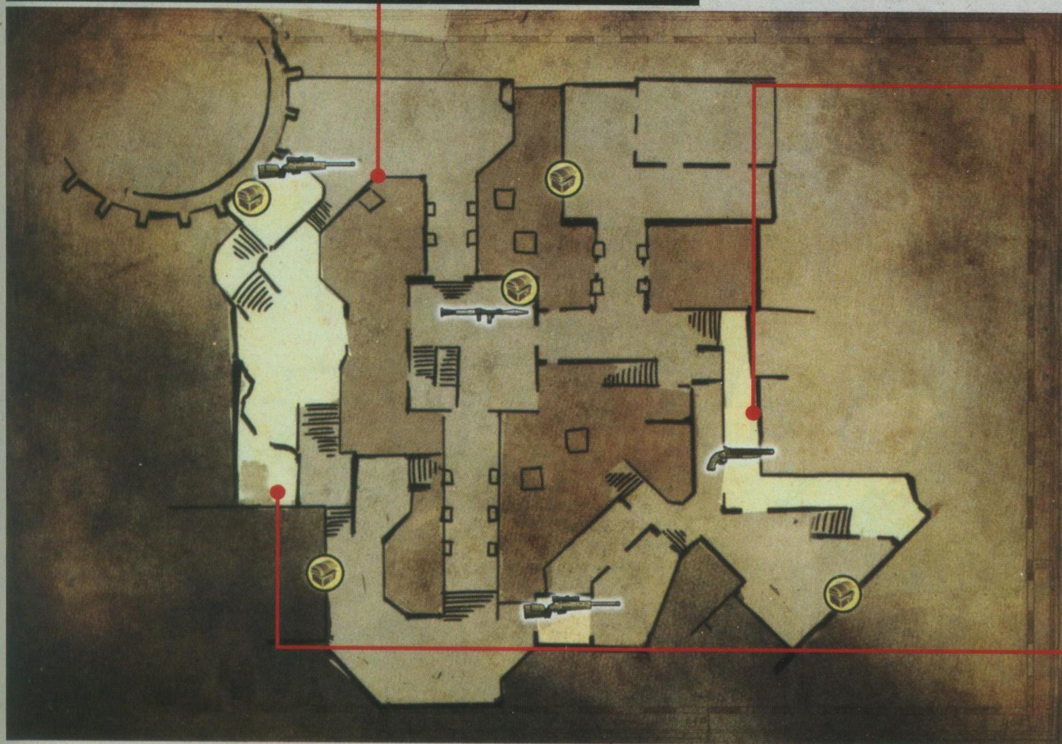
在这里建议使用G-MAL，可以对付上面的狙击手。打开的窗口是相当不错的狙击位置，可以看到周围大部分的环境，战斗时还可以更改掩护以及更方便的逃跑。

从这里如果听到攀爬声音，对方不是队友的话，建议第一时间将其射死。爬到这个塔上面，可以对付中央移动的敌人。情况不妙就直接从上面直接跳下去，是迅速逃跑的方法。

叙利亚

这里的T形平台有不错的狙击氛围，相对对面的狙击位置视野更加开阔。当然，前提是要小心左右夹击的敌人。

叙利亚的地图相对来说比较小，结构也并不复杂。战斗开始双方多半是冲着中间的火箭筒去了，旁边还有宝箱，是比较经常光顾的地点。分散后两边各一个狙击枪建议在拿到后不要站在原地，可以选择在其他地方使用，免得被同样打算抢武器的敌人抓到。



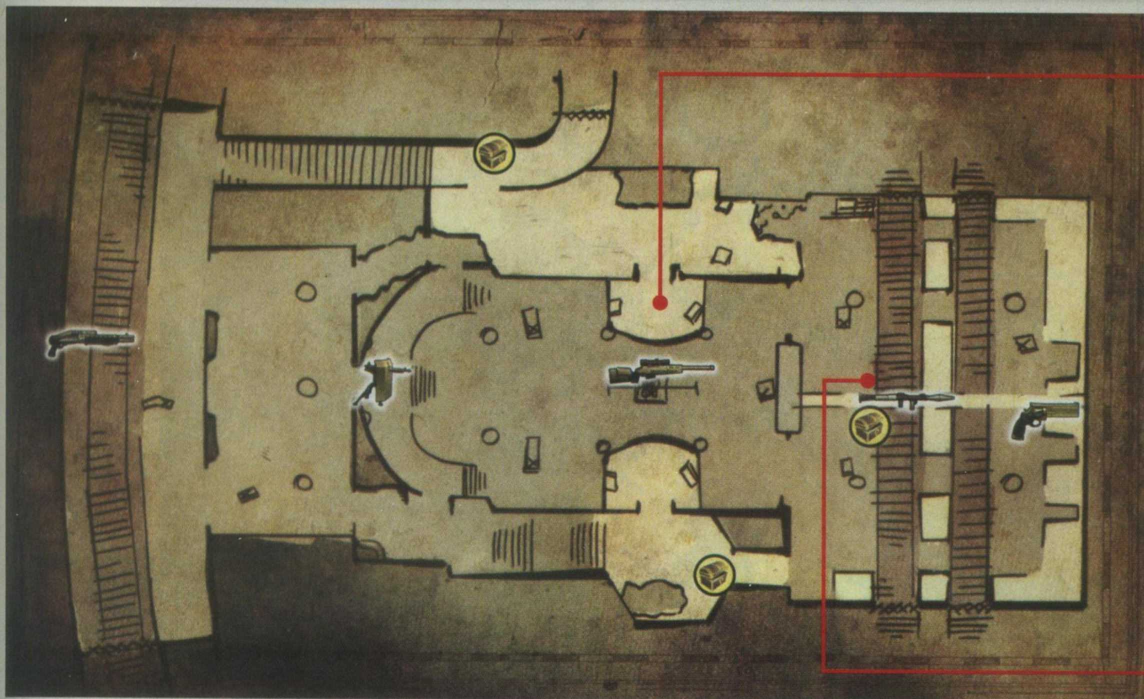
这里是一个视野非常开阔的狙击点，从这里的窗户可以对付中间试图拿火箭筒的敌人，双管猎枪可以在移动中克敌。

这里上下结构，利用楼梯的掩护效果不错，从这个地方还可以观察多角度的敌人，盲点相对较少。利用阶梯还可以更好的逃跑或者找到掩护。

伦敦地下铁

地下铁是另一个分为两部分的场景，前半部分的互动火车环节可以扒在车顶边缘用手枪阴死从对面列车过来的敌人。其他时候建议使用狙击枪，列车里外的敌人都能狙击到。车厢内的战斗相对较少，只有个别喜欢乱跑的玩家，由于车内范围狭隘，可以多使用炸弹，主要火力则多半集中在车顶。

列车到站后建议去抢中间那把狙击枪，然后躲在隧道里面用。这里的战场分为外部的隧道和中庭，从目前的观察来看，由于中庭有机枪台，大部分玩家愿意将战斗集中在隧道里。隧道里的散弹枪拿到后，即可在里面多移动偷袭隧道内的敌人。从隧道一侧出去后可以直接通往上层，利用中间的横杆可以两边来回跳跃，左轮所在的边缘处相对安全，玩家可以拿到狙击后躲在这里。一段时间后，放火箭筒的轨道会有列车驶入，如果玩家不小心撞到会直接死。捕捉VIP环节，VIP多半会躲在隧道最里侧的场地，这似乎是不成文的规定，进攻的一方尽量多利用坑道爬上去，或者利用岔路来直捣黄龙。



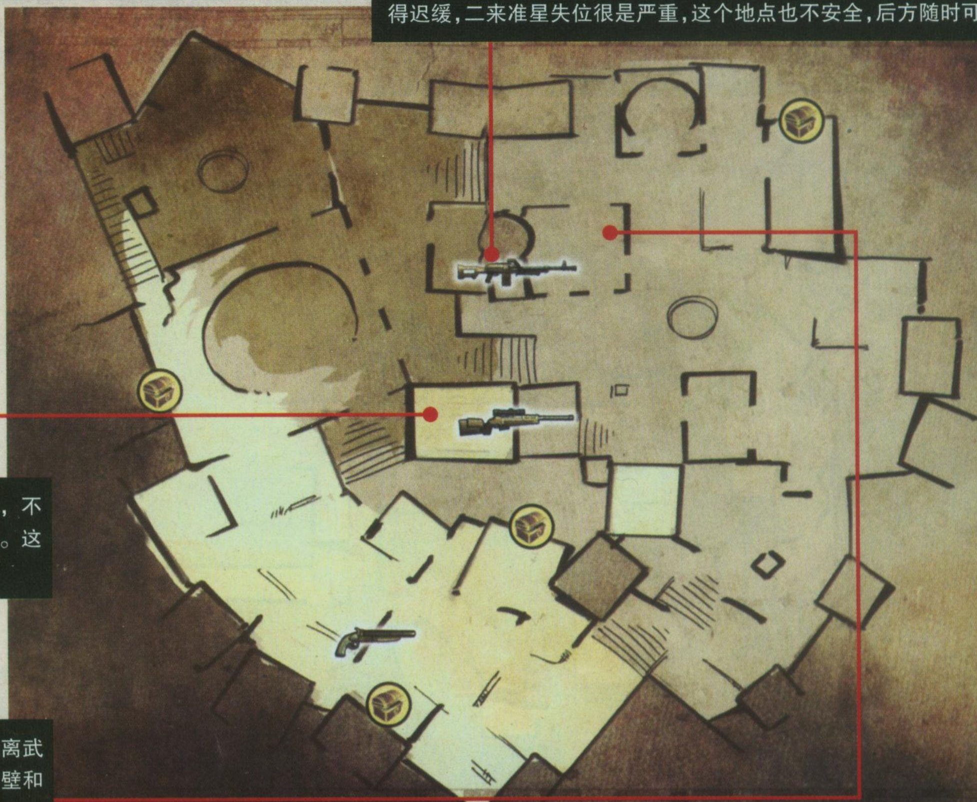
这里利用横杆可以两个平台之间跳跃，平台上虽有掩体，不过要对付对面以及身后从隧道袭来的敌人，安全性很低，不适合躲避。

轨道附近的火箭筒是这张地图抢夺的主要地点，不过由于位置过于暴露，很可能被上方拿左轮的人射死，即便拿到也可能不会有发挥的时间就死了。如果有烟雾弹技能就好办了，拿到后直接扔烟雾弹逃跑，从隧道里面走，来到左轮所在处对付下面的敌人。

沙漠小镇

沙漠场景中的几个高处平台其实并不安全，除了要对付爬上来的敌人外，还需要小心从另一侧打来的子弹。地图中有一把两击必杀的双管，这个武器平时作用一般，但在场景中刮起沙尘后十分强劲。由于在沙尘中可视度极低，所以偷袭成功率大大增加。此外本张地图也分为室内和室外，多半战斗集中在室外。地图中有个别高处可以反复蹲点，看到两三个玩家蹲在那里就用快爆手雷伺候。

这把重型机关枪威力虽高，其实远没有想象中好用，一来移动会变得迟缓，二来准星失位很是严重，这个地点也不安全，后方随时可能来人。



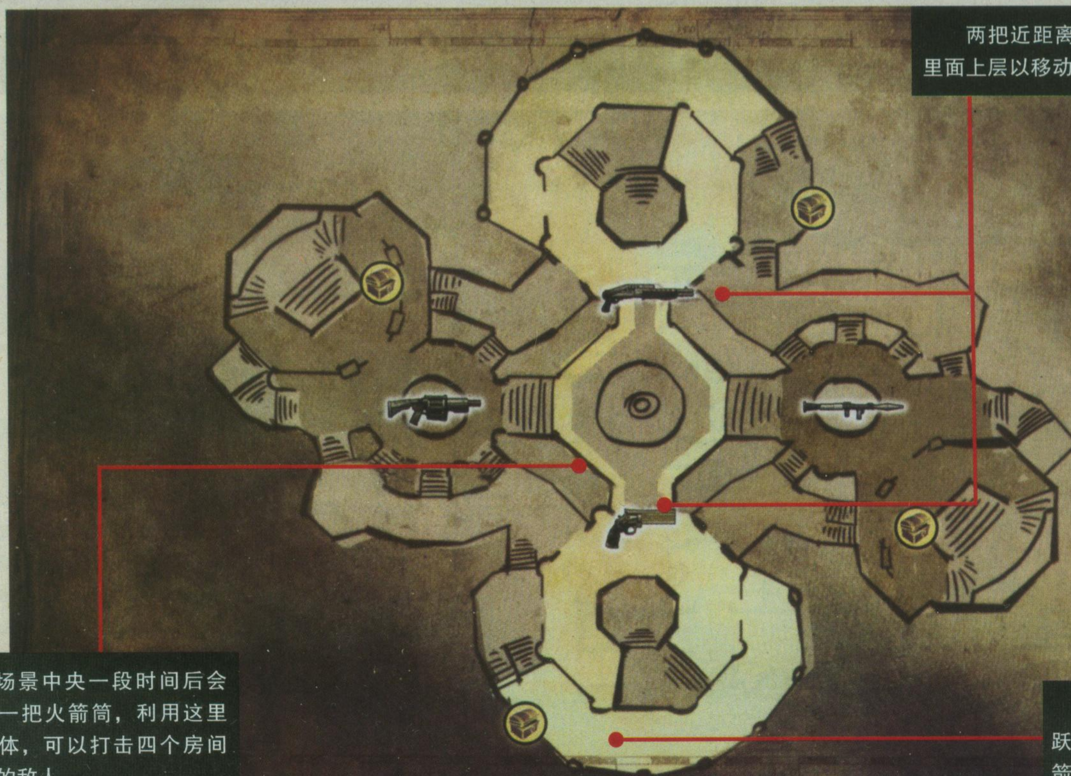
沙暴开始前这里有足够的可见性，不过被从旁边偷袭的敌人杀死也是常事。这个地点推荐使用狙击枪或者 G-MAL。

沙暴开始后能见度低下时，近距离武器成为利器，移动到室内可以利用墙壁和走廊来观察对手。

黄铜城市

室内的场景有高低两个结构，由于有4个室内，所以这张地图几乎被分为了4个战场，这样战斗节奏也会相对分散。每个房间内都有一把强力武器，四个室内场景又是共通的，这点比较有趣。室内的战斗可以利用在边缘的高处迎击下面的敌人，VIP 时间中，VIP 人物多半喜欢在室内2楼的外侧边缘躲着，那里相对安全不少。相对于子弹数量少的榴弹和火箭筒，这张地图拿到散弹枪和左轮相对来说（尤其室内战）占据一定优势，建议优先抢到。

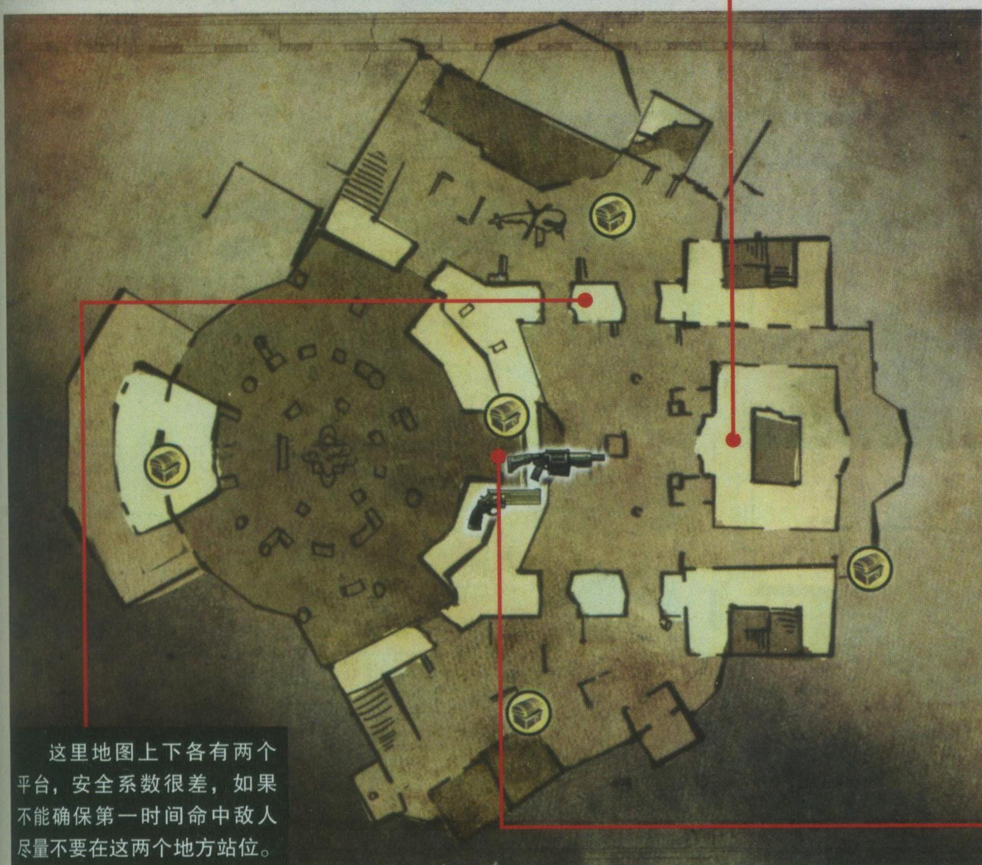
两把近距离武器拿到后就不要出去了，在里面上层以移动战术偷袭上来的敌人。



场景中央一段时间后会出现一把火箭筒，利用这里的掩体，可以打击四个房间出来的敌人。

从这个室外场景可以通过跳跃直接来到旁边的场景，对拿火箭筒或者榴弹的敌人造成夹击。

在有近距离武器的情况下，可以在这个房间内等经过的敌人出现，在跑攻中杀死对方。此外，从这里可以看到地图左边场景大部分的战况，利于寻找下一目标。



这里地图上下各有两个平台，安全系数很差，如果不能确保第一时间命中敌人尽量不要在这两个地方站位。

熔岩废墟

2代中就有的场景，战斗多半集中在地图右边，这里的几个房间是上下结构，射击下面敌人效果不错。不过考虑到两旁可以直接跳过来的敌人，并不安全。最高台下面位于桥上的榴弹是左右双方的第一交火点，顶处可以拿到一把左轮，攀爬的过程中如果被对方成员发现就赶紧跳下来躲藏。从这个顶处虽然可以射击下面的敌人，其实暴露性很大，再加上可以从旁边上来偷袭玩家，所以拿到左轮后就走吧，不要久留。不过这里可以利用诱敌战术，故意射敌人，等他上来用左轮扫死，注意不要被对方拉下去即可。必要时扔个手雷，同时也要小心对方的手雷，情况不妙直接跳下去逃跑。地图左边的场景掩体多，虽然可以从高处打击，但如果没有榴弹之类的武器不要忙于正面进攻，拿到榴弹后比较适合蹲在其中一侧的2层掩体后方，只不过双方战场集中在右边，经过的猎物数量有限。

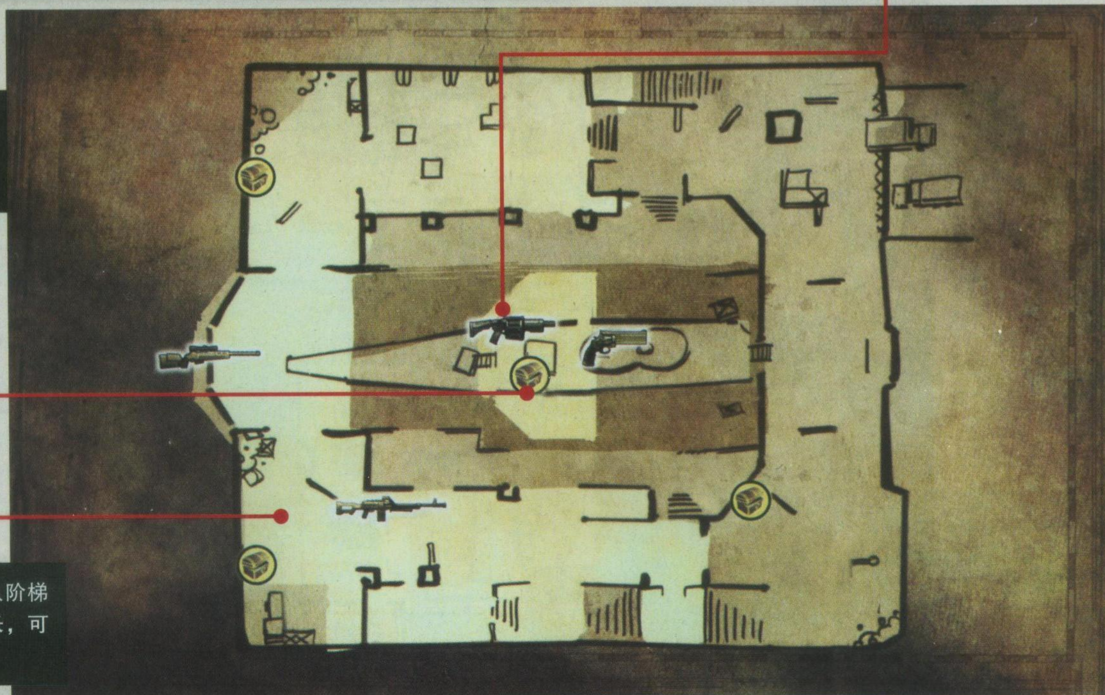
一开始的桥上有榴弹拿，这里会有玩家时不时光顾，如果榴弹使用的较为应手的情况下，可以爬到旁边的顶上对地图左边的敌人两发至敌。塔上的武器一定要以长枪为主，推荐狙击或者G-MAL。

设施

2代场景，中央船上和平台上的左轮以及榴弹是一开始的争抢点，尤其是榴弹，敌人会从对面平台往我方射击。设施的战场也多半集中在四侧的过道，本作中在过道边缘加了一把狙击枪，旁边是一把重型机关，打内打外效果都不错。这张地图无论场内外基本都是四通八达，没有绝对的死角，不过原先2代中有几个可以上去的口被封了起来。

这里可以从四个地点集中过来夺取榴弹，船下有左轮，自然是双方争抢的地点之一。可以采用诱敌战术，扒在半边吊敌人，这里拿到强力武器后不宜逗留太久，容易被敌人伏击。

吊在这里可以抓下不少前来争抢武器的敌人，使用单手武器同样可以起到不错的效果。

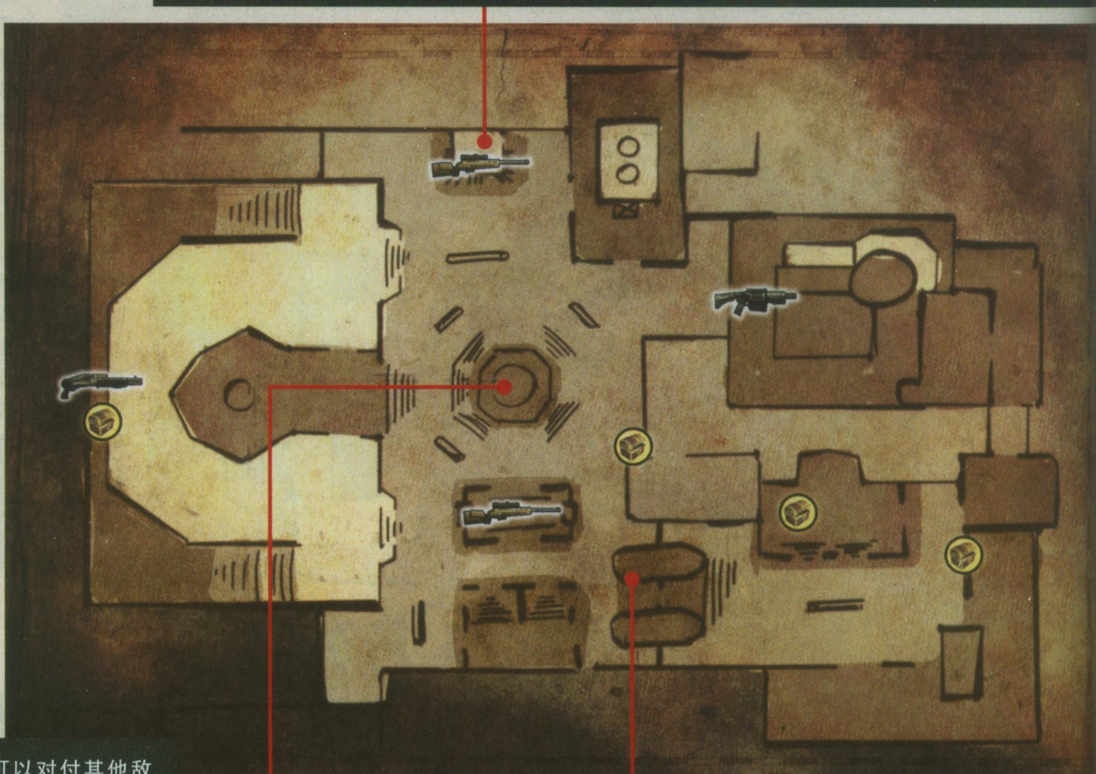


这里的重型机枪可以扫死从阶梯冲来的敌人，由于过道距离很长，可以使用G-MAL等长枪来对射。

博物馆

2代场景，博物馆的场景很大，主要战场集中在地图左侧，从地图上方初生的玩家不如上去抢那把榴弹。地图左边有上下两个对狙点，抢到后多半两个玩家互射，其实由于大家都对这个点十分熟悉，与其站在原地等敌人过来偷袭，不如选择其他隐蔽位置来狙击。比如地图下面的狙击点可以跳到身后的平台上，这样相对隐蔽。最左边博物馆内的战斗有两层，无论从阶梯还是攀爬都可以来到楼上，2楼中间新放了一把散弹枪，用它对付博物馆内的敌人效果不俗。从目前来看，进入博物馆内战斗的玩家数量不少，推荐在这里伏击。VIP时间中馆内也是主要战场，VIP玩家多半躲在2楼，从多个角度偷袭才是进攻方的对策。

这里的狙击枪地点通往博物馆内和旁边的平台都很方便，不过也很容易暴露，拿到狙击枪后或用诱敌战术，或换个地方狙击效果会好不少。

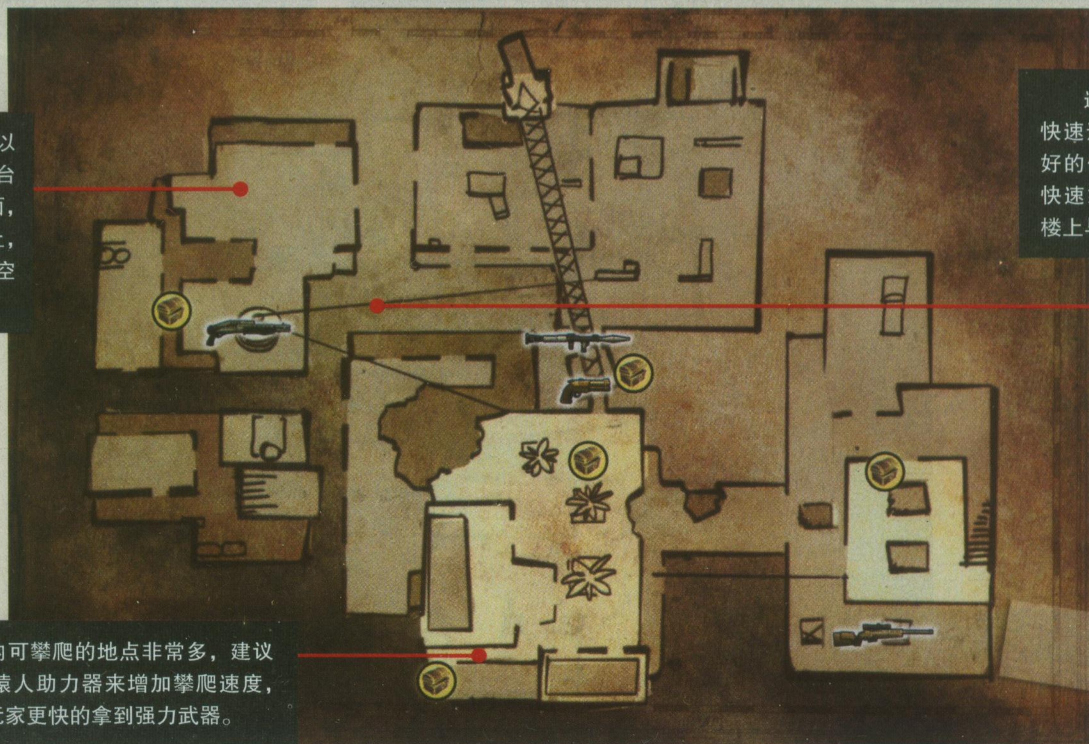


中央的环形喷泉看似可以对付其他敌人，不过由于地势较低，隐蔽性很差，上方的狙击点很容易打过来，不推荐在这里战斗。

这个通往右方的墙可以扒在上面用手枪，不容易被伏击，不过可以打到的范围实在有点小，可以袭击在对面狙击点狙击的敌人。

摩天大楼

同样是2代的大地图之一，由于场地大，分为多层，结构也相对复杂。摩天大楼基本上由多个场地所组成，战斗一开始双方就离火箭筒很近，多半先抢下那里。地图左边场内的散弹枪拿到后可以改为移动战术，几个场地来回跳杀敌。右边的建筑上方是狙击的最佳场所，迎击的方法是从楼内的电梯直接爬上来或者从正面直接走，利用楼上的空调也可以爬到那里。这张地图特别容易躲起来猥琐，尤其几个方形掩体的后面，玩家可以多用狙击枪来打。



从这里可以直接从一个平台跳到另一个里面，尤其挂在窗台上，可以有足够的空间挡住你。

这里的绳索对于快速逃生来说有着很好的作用，并且可以快速靠近对面，来到楼上与对方周旋。

由于场景内可攀爬的地点非常多，建议玩家可以选择猿人助力器来增加攀爬速度，这样可以帮助玩家更快的拿到强力武器。

协力冒险

本作的协力模式比前作好玩不少，不仅增加了大量剧情，设计的也比较合理。最重要的是回报丰厚，不少特殊道具都需要在特定的关卡以及相应的难度中刷出来，全部协力冒险的惨烈难度通过后玩家的头上还可以增加星星标志，让挑战本作惨烈难度协力冒险的玩家越来越多。



当然，惨烈下的协力模式难度也很高，虽然流程不长，但有接关限制。三个玩家如果不在拥有强力技能以及相互配合的情况下仍然难以攻破，以下列出部分难点心得，希望对大家有所帮助。

助力器和奖章回报推荐

与对战模式相同，协力模式也有助力器和奖章回报选择，只是在使用种类上以及等级要求上会有些不同，不过两个模式下助力器的实用度有很大程度上区别。个别能力在对战中用处不大，协力中可能变成块宝。

助力器1

复原：受伤时回复速度增加。

对战中面对玩家不太实用，不过对于猥琐在掩体后面至上的协力冒险来说简直是必须的存在。此技能可以在连续受到敌人攻击后躲起来迅速恢复，不少场景中如果不将敌人迅速清理掉的话场面会很混乱，躲起来回血很浪费时间，装备了这个助力器后明显轻松不少。

助力器2

回报持久：奖章回报效果时间增加。

使用这个主要针对玩家使用奖章回报的类型而定，限时使用的奖章回报最为实用的自然是短时间内无敌和三人大军，惨烈协力下不少难点地方需要用到这两个技能组合。

存活容量（Overstock）奖章回报存放容量增加。

对于需要将特殊奖章回报留在难点处使用的协力模式来说，能累积更多的奖章自然是比较实用的技巧。

奖章回报

义勇军：填装减半，增加开火速度，无需上弹。

初期推荐技能，这个技能可以将玩家火力开到最大，并且持续时间很长，只需7个奖章便可使用，配合延长奖章回报的助力器后在不少难点处可以起到不错的效果。

小队医护兵：帮助范围内的同伴恢复体力

同样非常实用强力的技能，即便玩家处于倒下待救状态也可以瞬间救起的，不少地方用来保命非常合适。不过缺点是等级要求略高，如果没找到正确的使用地点有点浪费。

三人大军：范围内同伴攻击力两倍

两倍攻击力配合一个集束炸弹几乎可以秒任何敌人，是在多个武装小丑出现时，避免麻烦的必要法宝。缺点是对范围有要求，野战遇到的玩家无法沟通的情况下不好发挥最有效的作用。

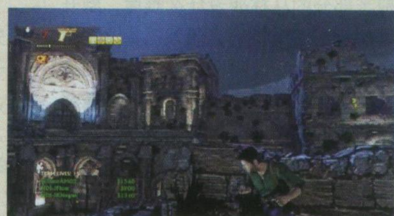
集束炸弹：一颗手雷变成多颗

集束炸弹就是多个炸弹的威力，攻击力极高，多用来解决特殊武装小丑，算是惨烈必备技能。大部分关卡都推荐装备这个，缺点是解锁要求等级较高。

惨烈难度协力冒险难点

武装小丑面具男

武装小丑面具男的弱点在于利用环境偷袭可以迅速杀掉，不少场景都可以利用其在高处的机会将这种敌人拉下来，一击必杀，省时省力，不过部分关卡中找不到适合拉他们的高处地势，所以只能正面应对。和单机战一样，对付他们以打脸为主，掉面具后就上去近身格斗。此外，利用火箭炮或者榴弹也是比较有效的方法，总之以长枪为主，近身战一来效率不高，而对方的散弹枪近距离攻击力很强，所以不推荐。



特殊武装小丑面具男

这种敌人相当于一个小号BOSS，比起普通武装小丑来说攻击方式凶猛，且面具更难打掉。特殊武装小丑男主要是扔雷十分强劲，可以扔玩家奖章回报才能使用的三个手雷或者分散雷。三个炸弹扔过来十分恶心，重点这种炸弹无法扔回，经常躲避不及被炸死，这里不要第一反应是跳开，而是顺着方向按下L3向其他方位冲刺，必要的情况下翻滚。BOSS扔来的多个手雷看清方向，不要滚到其他手雷爆炸的位置，分散雷也同样如此。对付这种敌人玩家不必吝啬，尤其是多个一起出现的情况下，将之前积攒的奖章回报类技能都用在他身上。有分散雷最好，等级不够的话以三个雷代替，等级低的情况下可以换狙击来打头。

盾牌兵

多个盾牌兵逼近比较难缠，熟悉单机模式的玩家一定知道对付盾牌兵除了用手雷或者将其打倒后射击外，还可以从后面近身格斗杀死他。在协力模式中玩家可以利用人多的优势，一个玩家吸引火力，另外一个从旁边击破，需要配合默契。

野人

特殊武装小丑只有扔雷对远处有威胁，不过野人就很麻烦了，近远程火力都很猛，场景中出现后一定要集中火力优先击破。野人还可以使用三个雷，十分难缠。与其战斗尽量以躲在掩体后面为主，随便跑位只有被扫死的份，队友倒了也别去救，等于送死。



其他注意事项

◆惨烈难度中推荐多用拉人战术，玩家只要扒在高处平台边缘，即可不受到正面的伤害，有点耐心等敌人向你走过来的时候直接按□将他们拽下去，这样是最快捷的方法，尤其对付多个武装小丑这种皮厚的敌人，非常好用。掌握这一方法是通过惨烈协力的最重要的技能，不过需要小心手雷扔过来的情况，如果正好仍在附近还是要以逃跑为主。

◆部分情况下倒地后尽量等队友来救，也有一些特殊情况下不仅队友无法救你，还可能牵连对方，这时候不如直接按↓自杀，还能快点复活，大腿挨一刀免得痛失整局。

◆协力中最恶心的主要还是将玩家抓起来的敌人，必须有其他玩家帮忙才能解围，否则蓝槽耗尽直接浪费一命。在惨烈难度下蓝槽消耗速度暴快，所以尽量不要和队友保持太远的距离。

◆困难难度以上的协力冒险最烦人的是敌人的狙击枪，经常一枪打死玩家。所以一见有红外扫射就一定要第一时间杀掉，推荐用边移动边射击的方法。

各关卡惨烈难度击破攻略

小洲

其实这张小洲地图场景取自2代，玩过2代的玩家应该会比较熟悉。前半部分的丛林战没什么难度，到开始砸箱子后大批杂兵涌入，建议玩家躲在箱子后干掉狙击手，或者躲回玩家先前出现的地方清空敌人，注意将雷扔回去以及杀火箭筒即可。一路前进，后面会遇到一个榴弹武装小丑，由于对方在高处，所以用龟缩打法慢慢打头吧。下一个多个敌人出现的地点，这里建议几个玩家分散行动，可以爬到上面的地点伏击，一开始的躲避点两个玩家合作的话也可以支撑很久。帐篷下面有把狙击枪，可以用来对付三雷武装兵，建议要趁早将其解决掉。

继续前进，杀入敌人内部后建议先在一开始或者上方的地点伏击，由于敲箱子后会有多个狙击敌人出现，所以上方的玩家负责对付狙击兵，下面的两个玩家互相照应，吸引武装的火力。

BOSS会与多个武装兵同时出现，BOSS本身没什么难点，威胁多半来自这几个武装敌人，建议躲在一开始的高台处，如果有集束或者大暴雷就赶紧用，没有的话可以使用从火箭兵那里获得的火箭筒。



地下铁

将一开始正面的敌人消灭后直接拐角左转，这里会刷出几个杂兵，将他们消灭后爬上旁边车顶，上面有强力手枪。逐步向前推进，注意后面同样会有敌人出现，不要只顾前方。建议跑到最前方，阶梯这里有掩体，还有把狙击枪。安置炸弹的剧情结束后，多个敌人来袭，先狙击掉对面车顶上的敌人，最麻烦的还是武装兵，大家集体用雷招呼他，集中火力消灭特殊武装后就好办了，一直缩在这里的掩体后面即可，小心抱人的头盔兵。

拿到火箭筒后将墙轰开，直接走。一路用散弹枪转圈跑秒杀路上的敌人。来到下一地点后敌人伴随烟雾发动进攻，推荐玩家缩在最里侧的两个掩体后面，不要集中在一起，被雷炸到还能救。武装小丑出现后使用集束或者集体扔雷，场景内手雷数量挺多的。

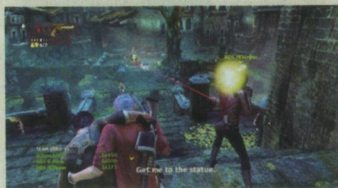
隧道内的场景，如果不往前推车的话敌人会不断出现，推车前进一段后会有头盔兵，同时身后出现多个武装敌人，躲在车后或者隧道旁边的掩体后面先将这些特殊武装兵解决，有集束扔集束，没有的话就多人一起扔雷。后面的敌人中会掉一把榴弹，可以捡起来对付前面的武装敌人。继续推进，对面上方会有个野人，用狙击打头即可。

下一个场景左边的车厢里面有榴弹炮，建议先留着，这里的敌人没什么难度，一路前进，阶梯隧道有多个盾牌兵，建议玩家可以手持旁边的盾牌向上推进，武装小丑出现后先躲回去，再用刚才的榴弹打即可。注意这里后方也会时不时出现敌人。

开门后的最后阶段敌人很多，先去干掉出门右边地面上的机枪台，可以用这个枪台扫武装兵的头，不要都缩在这里，他们过来以后就赶快往看板后面转移，把能用的奖章回报都用上，干掉这几个特殊武装兵就好办了。



修道院



协力冒险惨烈难度中最难的是第3章修道院，这关难点前期主要在教堂里与野人的战斗，推荐玩家躲在蜡烛相反的一边，利用掩体不要乱跑将其干掉。

出了修道院后先不要管受伤的德雷克，将附近的杂兵清空后再把他扶过去，刚才野人的重机枪可以拿出去战斗。保护雕像的过程一定要熟悉敌人出现的位置，多使用击，不然很快会被破坏。最后对付特殊武装小丑和野人的地方最恶心，满地的雷让人想死，上方还有火箭筒捣乱。队伍中有什么强力奖章报赶紧用，尤其是双倍攻击力加雷，全部用来招呼BOSS，其他可以用狙击杀上面用火箭筒的，秒掉一个扔雷的就好办了，不然面太混乱。

叙利亚

叙利亚前半部分无难点，来到安置宝物的地点注意，拿到宝物后马上放下，这时会涌现大量的敌人，躲在最高处可以伏击几个在上边的狙击手和火箭兵。剩下多个武装兵的时候就可以采用吊人战术了，这里高台较多，基本全部可以吊下去。这个场景多半是队友埋伏好后，一个人去拿宝物触发敌人出现，再慢慢清光的对策。最后面对一个野人和多个特殊武装小丑时，可以把集束等强力奖章回报都扔出去，建议先干掉几个扔雷的特殊武装，不然没办法在掩体后面迎击野人。

将宝物全部安置完毕后游过去，跳到窗外，向上爬的过程中躲在掩体后面射死上方的敌人。塔顶上的战斗可以按○故意趴在边上，把武装小丑抓下去。最后会与两架直升机较量，场地中间和旁边会刷火箭筒出现，直升机在移动中不好瞄准，好在一段时间后会停下让玩家用火箭打，两发就能干掉一架。场景内的其他敌人可以交由队友对付，必要时用吊人战术干掉武装兵即可。

机场

一开始的几个武装小丑全部可以用趴在集装箱边缘吊人的方法全部吊下去。远处最高的一个集装箱上站着的武装小丑比较烦人，早点上去把他吊下来。敌人清空后前往下一个地点，这里有多把狙击枪，旁边室内还有火箭筒，建议这两个武器都先留着。将房顶上的几个敌人用G-MAL等武器杀掉后，两个玩家下去引出敌人，一个玩家在上面用G-MAL打房顶上的敌方狙击手。特殊武装小丑出现后就换刚才的火箭轰和狙击打，这个场景武装兵比较多，需要费不少子弹。多利用掩体，这里的主要打法就是下方两个玩家负责与武装周旋，上方一个玩家用长枪干掉狙击兵和武装。

接下来的场景有三个机枪台，可以利用掩体来到左边那个附近，这里有一把榴弹，爬到上面，先吊死最左边一个，还可以拿到火箭筒。用机枪台干掉杂兵后会有特殊武装兵出现，这时再使用火箭筒或者机枪台即可。

之后的场景主要利用集装箱后的多把狙击枪来打火箭武装兵的注意这里会有多个抱人兵出现，以交给队友解决。对方的火箭筒分恶心，推荐边移动边狙击。



机场最后出现的1、2代三BOSS级角色，其实对付起来比殊武装小丑要简单不少。玩家可在一开始的掩体后面慢慢清理兵，BOSS一般都是单个过来，人中拉扎雷维奇用散弹枪，八成第一个过来，用长枪集中火力就能打倒。剩下的1代BOSS迪和费恩主要在远处狙击，多利的话一般不会被打到，好在这BOSS也会冲过来送死。剩下一BOSS的时候一名玩家以躲在高或者掩体后面对付BOSS为主，下的玩家将其他杂兵杀完，最后中火力消灭BOSS即可。



二ノ国 白き聖灰の女王

にのくに
しろ せいはい じょおう

通关时间：50小时　白金时间：80小时

清新的画面，悠扬的音乐，感人的故事，二之国欢迎你。在这里，有吉普力工作室绘出的美丽场景，有久石让演奏的激昂澎湃的乐曲，有无邪少年努力拯救世界的动人情节。本作的故事讲述的是一个与NDS版《二之国》世界平行的故事，虽然有点相似但也有较大不同。由于NDS机能的限制，它的音效、画面都无法得到很好的表现，而本次的PS3版《二之国》则不会受到这些限制，不论是画面还是音乐都有非常大的提升，而且战斗模式也有很大的改变，可以带来与NDS版不同的感觉。地主建议喜欢RPG游戏的玩家们都去购买一盘《二之国》，高素质的本作一定不会让玩家们失望的。

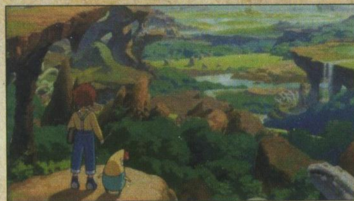
文 鞋饿地主·RP　编 稀饭　美编 心の永恒

二之国 白色圣灰的女王	SCEJ/Level-5	角色扮演
PS3 二ノ国 白き圣灰の女王		日版
2011年11月17日	1人	8800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

基本操作

菜单中的操作

按键	效果
方向键	选择项目
右摇杆	旋转角色
○键	确定
× 键	取消
△键	确认、变更指令
□键	交换道具、同伴的位置
L1/R1 键	切换同伴或道具



移动中的操作

按键	效果
左摇杆	移动
右摇杆	旋转视角
↑键	骑上龙
○键	对话、调查等行动
× 键	跳跃
△键	打开背包菜单
□键	打开魔法菜单
L1 键	将视角转到面前
R1 键	查看地图
start 键	暂停
select 键	开关小地图

战斗中的操作

按键	效果
左摇杆	移动
右摇杆	转动视角
←/→键	切换项目
↑/↓键	快速切换战斗角色
○键	确定
× 键	跳跃、取消
△键	切换至攻击状态
□键	切换至防御状态
L1 键	切换战斗角色
L2 键	选择项目
R1 键	切换敌方目标
R2 键	选择项目
start 键	暂停
select 键	显示 / 关闭 HP 槽显示

世界地图

每个区域对应隐藏宝箱数

编号	地名	隐藏宝箱数量
1	バシルナ平原	14
2	イタダキの丘	
3	ニエルテ砂漠	17
4	テンプルの丘	
5	デカロック山	
6	トレール海岸	6
7	サワース诸岛	2
8	バロア诸岛	2
9	オーキニ岛	4
10	ホノクラ平原	10
11	ホーラ溪谷	
12	ハーベス海岸	5
13	アレクラ山岳	
14	绝海の孤岛	1
15	コエルコ雪原	7

每个区域对应隐藏宝箱数

编号	地名	隐藏宝箱数量
16	オルティ山岳	2
17	幻の大地モーヤ	5
18	トーミン岛	1
19	コチコチ岛	1
20	ネムリア岛	1
21	コハル岛	2
22	ガンフル岛	1
23	ヤドリカ岛	1
24	タスガレ岛	2
25	サンゴン岛	1
26	オートリ岛	5
27	コートリ岛	
28	ナンショー岛	6
29	ハテンコ岛	2
30	ブラッカ岛	2

城镇画面



游戏地图

1、玩家当前位置

2、玩家当前目的地(宿屋)

3、可以接到任务的NPC(蓝色)或可以取得心之碎片的NPC(绿色)

4、协会，在这里可以查看居民任务和讨伐任务

5、道具屋

6、武器店

7、储存洞穴，储存心之战士的地方



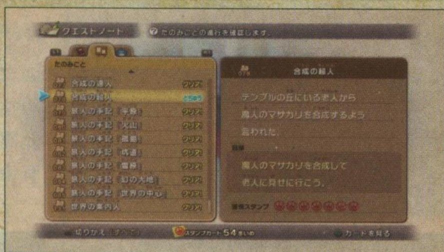
四个商会

本作中共有四个商会，分别对应武器屋、道具屋、宿物和协会。武器屋中可以买到心之战士的武器、防具和饰品；道具屋中可以买到战斗中的回复物品、甜点和调合素材；宿屋中可以通过休息来回复HP和MP，同时，第一次在某个城市的宿屋中休息能够获得魔法书中的其中一部分；协会中玩家可以通过与负责人对话接下任务，还能够调查揭示板上的居民任务。在完成讨伐任务后，玩家需要向负责人汇报任务。



信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

支线任务



和NDS平台上的前作相同，本作中同样有着大量的支线任务，这些任务与前作的任务在完成的方法上是大同小异的。由于大部分的任务都比较简单，个别比较复杂的和难度较大大的任务笔者会在后面部分作详细介绍。虽然这些任务不影响主线剧情，不过完成这些任务后能够得到丰厚的奖励，还能够得到英雄奖章换取证书，因此建议玩家尽早完成任务。

英雄奖章卡



玩家在剧情中第一次来到协会就能开启任务系统，同时可以得到英雄奖章卡，只要完成任务集满英雄奖章卡上的十个奖章便可以利用奖章卡在协会换取证书，可以开启一些有利的能力。

全证书列表

证书	效果
えいゆうジャンプ	移动中按下 × 键可以跳跃
えいゆうウォーク	略微提升在野外的移动速度
えいゆうサバイバル	采取道具的时候偶尔能采集到多个
えいゆうチャンス	从魔物背后接近时不容易被发现
えいゆうソウル	在战斗中容易出现魂
えいゆうシップ	船的移动速度略微提升
えいゆうショッピング	买东西的价格便宜 10%
えいゆうエリート	战斗后得到的经验值略微增加
えいゆうハンター	打倒魔物后物品的掉落率提升
えいゆうソウル II	战斗结束时自动回收场上所有的魂
えいゆうリトライ	全灭后，选择继续游戏时减少的金额变为 5%
えいゆうライド	骑在龙上时按下 × 键可以快速飞行
えいゆうフレンド	与魔物发生心灵感应的概率提升
えいゆうヒール	移动过程中 HP 徐徐回复
えいゆうエリート II	战斗中取得的经验值增加
えいゆうスペル	使用魔法、歌、射击、特技时消耗的HP减少10%（最少减少1）
えいゆうハンター II	魔物的稀有物品掉落率上升。
えいゆうレジェンド	オリバー的 HP 和 MP 各上升 100

背包菜单

物品栏	查看、使用当前持有物品
合成魔人	合成物品
任务笔记	在这里可以查看当前剧情进度、支线任务情况
同伴	更换参战同伴和心之战士、更换心之战士的技能和装备
育成系统	使用甜点喂养心之战士提升能力、习得技能或者进化
心瓶	查看当前心瓶中的心之碎片
游戏设定	对游戏进行设置
石板老师	在这里可以查看教学、迷宫、心之战士等的资料
魔法书	即购买游戏时附带的魔法书的电子版

心之战士



本作中，心之战士的属性类别分为四种，分别为日系、月系、星系和土星系，其中每个系列又可以分成两个阶段，日系和双日系的心之战士对火属性攻击和睡眠状态具有耐性，同时其对应的技能克制月系和双月系的心之战士；月系和双月系的心之战士对水属性攻击和混乱状态具有耐性，同时其对应的技能克制星系和双星系的心之战士；星系和双星系的心之战士对风属性攻击和毒状态具有耐性，同时其对应的技能克制日系和双日系的心之战士。土星系和双土星系的较为特殊，其中土星系对应的技能克制双土星系的心之战士，而双土星系的技能则是同时克制除了土星系以外的所有心之战士，同时这两者的成长速度相比其他系的快。由于土星系的心之战士较少，因此只要有双土星系的心之战士，基本上就可以不必担心被克制的问题。



当剧情进行到精灵の神殿后，便可以开启储存洞，这个储存洞遍布于各个城镇的宿屋门前，以及每个迷宫的入口处和最深处，通过储存洞，玩家可以将暂时不用的心之战士寄放到里面。储存洞中最多能够同时寄放 400 只心之战士，若储存洞满后则必须将其中的一部分放生后才能够捕捉新的。

育成

在游戏流程中，玩家会得到各种各样的甜点，将这些甜点给心之战士使用后，心之战士的能力便会成长，每个心之战士所能增加的能力上限为当前好感度心数乘以10点，玩家可以根据自己的喜好将这些点数自由分配。在这里建议玩家将这些点数分配到心之战士的强项上，以发挥最大战力；也可以适当分配一些点数到弱项上弥补缺陷。在后期则建议直接使用高级甜点，不仅增加的能力值和好感度高，增加的满腹度也很少。同时，还能够通过喂养特殊晶石让心之战士习得新技能。

进化



在心之战士的等级达到一定值后，便能够使用相应ドロップ类甜点喂养心之战士，使用后玩家可以选择心之战士的进化，进化后心之战士的等级会变回 1 级，但是进化前的等级越高，变回 1 级后的能力也越高。因此，要培养出最强的心之战士，必须将心之战士的等级练高之后再进行进化。在第二次进化时有两种选择，其中一种的属性和耐性都会改变，可以根据自己的喜好进行选择。在这里笔者建议在进化时选择那些无法捕获，只能依靠进化获得的心之战士，以方便后期取得捕获 250 种心之战士的奖杯。

捕获



在完成精灵の神殿的所有试炼后，会得到一个精灵竖琴，之后便能够捕获心之战士。在战斗中，将敌人打到濒死后，有一定概率会出现心灵互通的现象，此时将操作角色切换成**マル**之后选择心形指令，选择其中的**“なかまのうた”**后便能够将其捕获。若在倒计时槽空后仍未开始咏唱则会逃跑。由于涉及到奖杯，建议玩家从初期开始就多捕获一些心之战士，以减少后期的负担。

好感度

心之战士的好感度主要通过玩家给予的甜点提升，好感度越高，所能提升的能力点数也越多。对于不常用的心之战士则可以无视，好感度在后期使用高级甜点可以快速提升，因此前期可以不必太过注重提升好感度。另外，好感度达到三颗星后，心之战士在战斗中会有意识地进行防御，好感度越高防御意识也越强。

角色介绍



同时还可以偷窃敌人所持的物品。每个角色所擅长控制的心之战士种族不同，控制擅长的心之战士不仅能够提升心之战士的能力，在升级时提升的能力也越多。下表是各个角色擅长的心之战士种族列表。

本作中可参战的角色共有4人，分别为**オリバ－、マル、ジャイロ**和**ラ－ス**，其中**オリバ－**和**ラ－ス**以使用魔法为主，**マル**则可以通过演奏歌曲捕获心之战士，**ジャイロ**的射击技能可以使敌人中异常状态，

各角色擅长的心之战士种族

人物	擅长种族
オリバ－	战士系、虫系、龙系
マル	水系、鸟系、植物系
ジャイロ	野兽系、机械系、死灵系
ラ－ス	小人系、妖精系、恶魔系

合成系统

本作中合成物品的方式有两种，即通过取得的配方合成和直接使用素材进行合成。通过配方合成物品相对比较方便，而直接通过素材合成通常比较麻烦，因为它往往需要通过多次调试才能够调合成功。不过在拥有所需材料而没有合成配方的时候可以大胆的进行调试，因为即使调合失败素材也不会消失，因此笔者建议玩家多多利用素材调合合成物品。



魔法菜单



在地图上，只要按下方[illegible]即可打开魔法界面，在游戏[illegible]中往往会利用到魔法来解谜，[illegible]此需要对所有的魔法的具体[illegible]有个了解。

全魔法列表

魔法名	效果	消费 MP	属性	对象	习得方法
イマ－ジエン	召唤出心之战士的魔法	0	–	–	主线剧情
ゲ－ト	往来于一之国和二之国之间的魔法	0	–	–	主线剧情
ヒ－ル	回复我方队员的 HP	3	光	单体	主线剧情
解毒	解除我方队员的毒状态	4	光	单体	ババナシア王国中[illegible] 者ミラント的支线[illegible]
ヒ－ルオ－ル	完全回复我方一名成员的 HP	18	光	单体	主线剧情
ハ－トピ－ス	取出人们心之碎片的魔法	0	–	–	主线剧情
ハ－トキュア	将心之碎片交给人们的魔法	0	–	–	主线剧情
アンロック	打开被封印的锁	2	–	–	主线剧情
テレポ－ト	传送到曾经去过的地方	1	–	–	主线剧情
浮游	一段时间内漂浮在空中	5	–	–	主线剧情
迷宫の目	可以看到附近的宝箱	5	–	–	ボ－グ帝国中大贤[illegible] ラント的支线任[illegible]
かくれみの雾	将自己的气息隐藏起来，不容易被敌人发现	10	–	–	レカの町中大贤者[illegible] ント的支线任[illegible]
魔法のランタン	一段时间内照亮黑暗的魔法	1	–	–	主线剧情
ト－カ－	可以与动物或植物交谈	2	–	–	主线剧情
マツハ栽培	加快植物的生长	3	–	–	主线剧情
エスケ－プ	将自己传送出迷宫	1	–	–	港町ビッキ－ニ中[illegible] 者ミラント的支线[illegible]
トレジャ－サ－チ	将大地图上隐藏宝箱显示在地图上	3	–	–	主线剧情
时よ戻れ	让对象物体恢复原样	0	–	–	主线剧情
时间旅行	到自己想到的时间去，一生只能使用一次	0	–	–	主线剧情
オ－ラバリア	降低所受魔法攻击造成的伤害	16	–	全体	主线剧情
调理魔法	制作特殊的料理	0	–	–	主线剧情
见えざる道	在河流或山崖上架起通路的魔法	4	–	–	主线剧情
スピリト－ク	与灵魂对话	5	–	–	ゴロネ－ル王国中[illegible] 者ミラント的支线[illegible]
あやつり糸	操作铜像移动的魔法	5	–	–	主线剧情
マインドメトリ－	读取事物主人思想的魔法	0	–	–	主线剧情
ヘビ－ウェイト	让对象的身体变重	5	–	单体	主线剧情
天の声	随机出现一种状态	20	–	全体	主线剧情
豪雨	下暴雨的魔法，使敌人的特技被封住	15	–	全体	サムラの町中大[illegible] ラント的支线[illegible]
テンペスト	唤起飓风攻击敌人，使敌人进入混乱状态	20	风	全体	ゴロネ－ル王国中[illegible] 者ミラント的支线[illegible]
ファイアボ－ル	用火球攻击敌人或熔化冰柱	4	火	单体	主线剧情
冲击波	利用冲击波攻击敌人的魔法	9	物	单体	主线剧情
冰结	让对方结冰的魔法	6	水	单体	主线剧情
圣なる矢	射出快速的光箭	12	光	单体	主线剧情
召唤	召唤出强大的力量		–	–	主线剧情
イ－ゼラ－	对敌方全体造成暗属性伤害	46	暗	全体	主线剧情
バルゼノン	对敌方全体造成光属性伤害	60	光	全体	记忆の祭坛中大[illegible] ラント的支线[illegible]
毒りんご	一定时间内进入假死状态	0	–	–	主线剧情
目觉めよほうき	给扫帚注入生命的魔法	2	–	–	主线剧情
グラディオン	对敌方单体造成光属性伤害	36	光	单体	主线剧情

召唤技能一览表

魔法名	效果	消费 MP	属性
森の突风	召唤出ヌシ给周围敌人造成风属性伤害	18	风
大地の一击	召唤出ホ－ンタウロス对敌单体造成物理伤害	21	物理
乱れ斩り	召唤出バラゴス对敌方全体造成物理伤害	23	物理
マグマのおたけび	召唤出マグマドラン对敌方全体造成火属性伤害	25	火
スパ－ク	召唤出クラゲイル对敌方全体造成雷属性伤害	32	风
吹雪ブレス	召唤出アングレイク对敌方全体造成冰属性伤害	35	水
バルゼノン	对敌方全体造成光属性伤害	60	光
毒りんご	一定时间内进入假死状态	0	–
目觉めよほうき	给扫帚注入生命的魔法	2	–
グラディオン	对敌方单体造成光属性伤害	36	光

战斗

战斗画面

1、当前角色的体力槽和魔法槽

2、当前角色的心之战士及其剩余 CT

3、其余队员的 HP 槽以及参战人员

4、指令框

5、敌人 HP 槽



战斗系统



在战斗中，玩家角色与所持的心之战士拥有同样的 HP 和 MP，且玩家只能操作人物或者其中的一只心之战士进行战斗，在选择了战斗指令后会出现一个顺时针转动的时钟指针，在指针转完一圈之前依然保持该指令的状态。若在进攻过程中需要临时更换指令，则可以按 × 键取消当前指令。若在指令旁有一个转动的时钟符号，则表示该指令正处于冷却阶段，在该阶段结束之前是不能选择该项指令的。另外，在敌人即将攻击到玩家时，**たたかう**指令会在很短的时间内变为淡蓝色，只要能在该指令颜色改变的瞬间选定攻击指令，便能够给予敌人反击。反击不仅仅提升了攻击力，同时还会掉出不同颜色的魂，因此建议玩家针对反击的技巧进行特训，这样在后期战斗中会轻松不少。

指令

每个角色以及心之战士都有属于自己的指令槽，除了该角色的特殊指令不能更换之外，其余的指令可以在**なかま**菜单中选定该角色，按下△键即可进入指令菜单，此时便可以依照自己的需要来选择心之战士的特技。



CT

每个心之战士都有 CT（同步时间）这项数值，CT 值越高，能够参加战斗的时间越长。若心之战士参加战斗时间超过了 CT 的上限值，心之战士便会疲劳，此时心之战士的防御力会大大降低，因此建议在 CT 值不足时及时地更换参战人员，以防进入不利状态。

属性和弱点

本作中共有 6 种属性，分别为物理、水、火、风、光、暗，几乎所有的敌人都有自己的弱点属性，在对付强大的敌人时要针对敌人的弱点进攻，这样会使战斗轻松不少。

异常状态

本作中的异常状态共有 6 种，详细资料见下表：

异常状态一览表

异常状态	效果
毒	会徐徐地扣血
诅咒	战斗中的移动速度减慢
黑暗	战斗中命中率降低
睡眠	在战斗中睡着，受到攻击后便会回复
混乱	在战斗中会攻击队友或原地不动，受到攻击后便会回复
石化	在战斗中不可动弹，需要通过药物才能够回复
封印	在战斗中不可使用特技和魔法

作战指令变换

在战斗过程中，往往需要通过临时更换队友的战斗方式，此时需要将操作角色切换成人，选择指令“さくせん”便可以更换非操作人员的战斗模式，各项模式如下：



战斗模式

日文名称	战斗模式
自由に戦う	自由地战斗
全力で戦う	全力地战斗
援护して戦う	边援护同伴边战斗
回复を优先する	优先回复
特技を使わない	不使用特技
何もしない	什么都不做
リ－ダ－と同じ敌をねらう	攻击与队长目标相同的敌人
リ－ダ－と违う敌をねらう	攻击与队长目标不同的敌人
HP が低い敌をねらう	攻击 HP 低的敌人

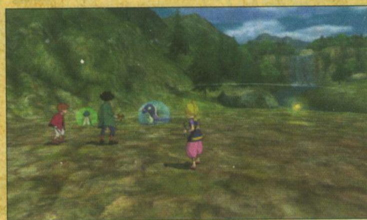
快速切换指令

当流程进行到**オ－キニ**岛后，便会开启快速切换指令。在战斗过程中按下□键即可将战斗模式快速切换至防御模式，而按下△键则可以快速切换成进攻模式。能否及时切换这两种模式在后期战斗中往往直接决定了战斗的结果，因此必须熟练掌握切换模式的时机。

魂

在战斗过程中,有一定概率会掉落出绿色和蓝色的魂,分别可以回复玩家的HP和MP,在可以确定安全的情况下建议尽可能地去拾取。

金魂和必杀技



在战斗中,如果满足某些特定的条件,就会打出一个金色的魂。与绿色和蓝色的魂不同的是,金魂不仅可以完全回复角色的HP和心之战士的CT,还能够发动强力的必杀技。因此在金魂出现后尽快拾取。

Game Over

在战斗中如果全员的HP为0或者被敌人石化,那么就会Game Over,此时玩家可以选择丢弃身上金钱的10%以继续游戏,或者返回标题画面重新载入存档。因此建议玩家要养成勤存档的习惯,可以免去不必要的开销。

赌场

在流程进行到空贼王的据点后可以在据点中见到一个骷髅人,与他对话后就可以到幽灵之谷的赌场中。在赌场中共有四种小游戏,以下将分别进行介绍:

スロット



游戏规则

游戏币最少需要10枚,最多90枚,下注后即可开始摇奖,只要横、斜对角中的三个图案相同即可中奖,若中奖7回则会进入嘉奖模式,获得的游戏币将会翻倍,若未进入嘉奖模式则自动结束本局游戏。随着游戏的进行,玩家还能够得到宝箱中的道具,一次最多只能够同时持有三个道具,可以通过L、R键切换道具,按□键使用道具,常见的道具有降低转动速度的“时计”,增加奖励的“**ボーナス增加**”和直接获得游戏币的“豚の贮金箱”。

奖励条件	
奖励条件	奖金倍数
三只蝙蝠	1倍
三只幽灵	3倍
三个南瓜头	3倍
三个ボゴロ	20倍
一个7	50游戏币
三个7	100倍

ブラックジャック



游戏规则

本游戏要求拥有游戏币10枚、50枚或者100枚进行游戏,先由系统分发给两侧两张牌,在最终点数小于21点的情况下可以继续抓牌,在牌面的点数总和小于21点的情况下尽可能接近21点,若最终点数超过21点则算失败。取胜时获得的游戏币是赌金的2倍,若牌面点数总和为21点时获得的游戏币是赌金的4倍。游戏中选择**スタンド**则为定牌,选择**めくる**则继续摸牌。

军队ゲーム

游戏规则

本游戏的赌金为200枚游戏币,由系统分发10张牌给玩家和对手,由玩家将10张牌分为五组,每组最少1张牌。牌面为K的是国王,遇到除了有贤者在的队伍之外无论点数大小都能取得胜利,牌面为A的是贤者,遇到除了国王外的队伍,无论点数多少都输。若两队中分别有国王和贤者,则贤者所在的一方取得胜利。除了有国王和贤者的情况以外,其余的按照牌面点数总和决定胜负。另外,JOKER这张牌可以将自己的点数与对方的对换,在与JOKER组合时注意选择较小的数字。在调整好阵型后需要对自己的军队进行胜利预测,预测准确的会增加一半的赌金。决定之后将轮流选择进攻军队和对方防守军队,只要取得三场胜利即可赢得游戏。



ゴーストロード

游戏规则

由玩家同时操作**オリバー**和**マル**通过通路。这里的玩法与友情的试炼相同,只是难度增加了。建议有条件的玩家找一位朋友来协助控制,这样便可以专心地控制一个角色,会使游戏的难度降低不少。

赌场奖品

当玩家的游戏币数量足够多时，便可以在柜台骷髅处兑换奖品，奖品共分为四个级别，具体如下：

赌场奖品一览表		
等级	奖品	数量
S	ブロンズチケット	10000
S	シルバ－チケット	15000
S	ゴ－ルドチケット	20000
S	プラチナチケット	30000
A	鬼神のマサカリ	30000
A	星云のよろい	80000
A	神兽のツノ	90000
A	ゼンダインチケット	99999
B	疾风の剑	10000
B	ホ－リ－バックラ－	12000
B	妖精の灵药	15000
B	ドボンチケット	25000
C	ロイヤルベリ－	2000
C	キングバナナ	2000
C	惠みの圣水	2500
C	战士のブロ－チ	5000

潘多拉联赛

在流程进行到取得三颗魔石之后，来到精灵の神殿便可以参加潘多拉联赛。潘多拉联赛共分为6个等级，由于战斗中不能使用任何道具，而且在每场战斗开始前都不会回复HP和MP，所以建议玩家等到后期等级提升后再来挑战，会轻松不少。下表为潘多拉联赛的战斗资料。

潘多拉联赛全战斗一览				
等级	战斗场数	敌人	报酬	第二次以后的报酬
E	第一场	ガウリオ、バ－ドン、カエルム	飞龙のツノ、2000G	まんぷくバ－ガ－×3
	第二场	あおババナン、みじゅくババナンA、みじゅくババナンB		
	最终战	バクバクドン、パオン、サイト－		
D	第一场	ニャイケル、ニャンA、ニャンB	热血ワッペン、5000G	贤者の药
	第二场	スイリュウ、ラ－クン、イエ－イ		
	最终战	フ－ガン		
C	第一场	しまコッケ－、マ－ン、もりポンポコ	豪华なよろい、10000G	惠みの圣水
	第二场	トロッパ、つぼみピックル、フラロ－ズ		
	最终战	エネルギン		
B	第一场	ユウマ、ユウマのパパ、ユウマのママ	魔兽のキバ、15000G	リフレッシュエキス
	第二场	サン、スタン、クラ－ド		
	最终战	マグマダム、カッチッチ－		
A	第一场	ブヒハンマ－、ブヒレンチ、ブヒスパナ	女神の宝石、20000G	マジカルエッセンス
	第二场	レリック、シンシジ－ヤ、ホッケ－ス		
	第三场	スモ－グン、バサ－ム、ヘルゴブヒン		
	最终战	ブッキ－マ－、フラパイン、ジャ－ムス		
S	第一场	コッツしょうぐん、ドラキュン、アサヒュン	パンドラチケット、30000G	妖精の灵药
	第二场	ドン・キ－、ナウティ－		
	第三场	ゴ－リンジャ－、ルイド、キシド－ス		
	最终战	金ルッチ、金セバ、金ブロッケン		

S级战斗攻略

S级战斗的第一场基本上需要靠运气来过，如果中了敌人的即死技能则可以直接重新来过。第三场战斗则一开始先集中攻击会回复HP的**ルイド**，剩下最后一个敌人的时候先回复HP，为最终战做好准备。最终战一开始便一直使用“**テンペスト**”魔法，会飘出不少魂，一边使用魔法一边回收这些魂即可。

流程攻略

霍特罗伊特(ホットロイト)

清晨的小镇“霍特罗伊特”，祥和宁静，一如既往。欧利瓦（**オリバ－**）从蕾拉大婶的小店拿到食材后，与好友马克在街头相会。他告诉欧利瓦车已经组装完成了，按捺不住激动心情的两人相约在当夜试开。而另一方面，一位魔导师正利用水晶球观察两人，并得知欧利瓦将会是“二之国”的救世主。欧利瓦回到了家里，吃完早餐后便去上学了。

当晚，二人正准备出发，欧利瓦突然听到一位少女的反对声。而当马克过来之后，神秘的少女消失了。随后欧利瓦和马克将组装的小车推到了河边，正当欧利瓦兴奋地驾车飞驰时，由于魔导师的猫头鹰仆人在车的轮胎上做了手脚，崩落的轮胎导致小车失控并冲入了河中。感应到欧利瓦遇到危险的娅莉（**アリ－**）从梦中惊醒，冲到了河边的她毫不犹豫地跳入水中救起了她的儿子，而她却因此诱发了心脏病过世了。

三天后的欧利瓦仍沉浸在无尽的悲痛和自责中，他不断地滴落的这泪水却解开了附于手中人偶上的诅咒，使得妖精希兹库（**シズク**）恢复了原状。

原来希兹库来自于另一个世界“二之国”，在那个世界里，黑暗魔导士加波肆意操控人心，反抗他的希兹库也被施与魔法后变成人偶，送到了这个世界。欧利瓦的泪水能解开黑暗魔法，这就表示他是拥有清澈心灵的“传说的救世主”，希兹库于是邀请欧利瓦前往二之国打倒黑暗魔导士。

当然，沉浸在丧母之痛中的小男孩对此兴趣寥寥。可是在看到了娅莉的照片后，希兹库发现她与二之国的贤者阿丽西娅（**アリシア**）一模一样。因为两个世界居民的灵魂是相连的，也就是说，在这个世界生活的人们在二之国里也同样存在。即贤者阿丽西娅与欧利瓦的母亲拥有同一个灵魂。在二之国，阿丽西娅曾向加波发起挑战，但却惨遭败北并被封印在了“邪心之玉”中。如若能救出阿丽西娅，这个世界的娅莉也有复活的希望。

欧利瓦决定踏上救母的旅途。当然，在那之前首先得找到去二之国的方法。他在1楼的壁炉中找到了魔法指南书，并签上了自己的昵称订立了契约。他找到了屋外扫地的阿姨，聊天得知附近的树枝已经被全部扫掉了。与希兹库对话后他们又一起到街道的另一侧去寻找，白费了一天的功夫后，两人决定分开寻找。这时，之前警告过欧利瓦的神秘少女出现了。少女对没有保护住欧利瓦的妈妈感到自责。还没来得及建



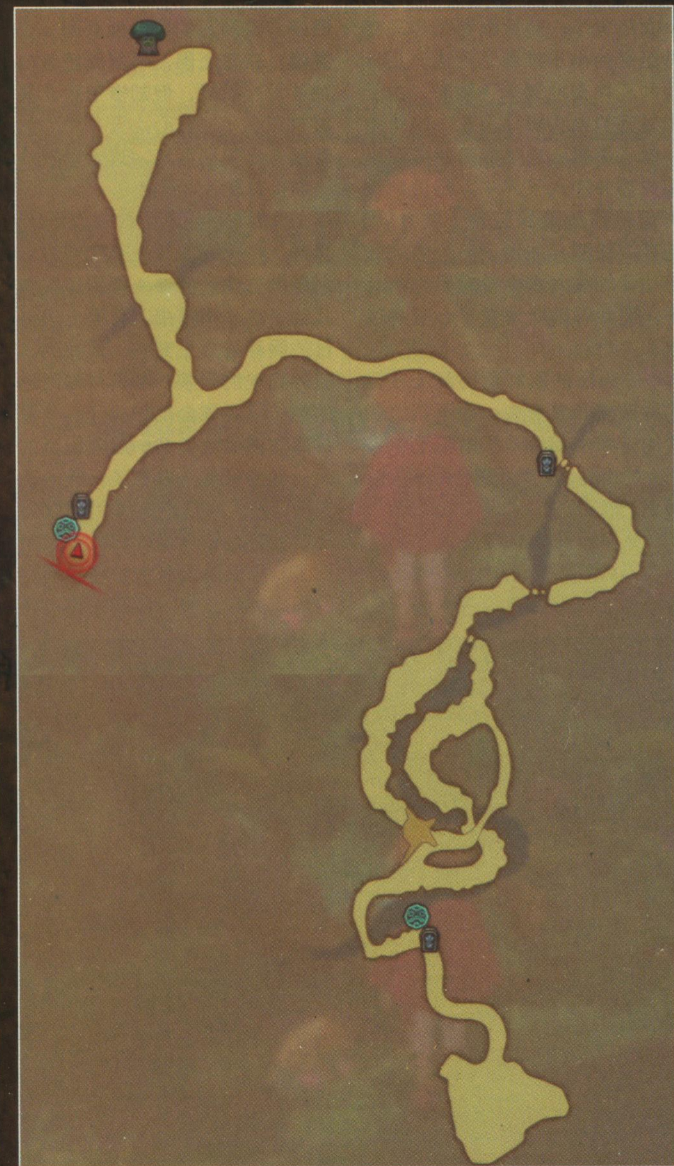
立正常的沟通，她就再次消失了。此时，回到欧利瓦的身边的希兹库发现欧利瓦的脚边有一根木棒。捡起来后，才发现这是一根写着二之国文字的魔法杖！想必这是那位少女留下的吧。

欧利瓦前往广场，使用“**ゲ－ト**”魔法后打开了通往异世界的大门。进入大门后，两人来到了二之国。由于手头的魔法杖无法使用高位的魔法，必须找到更加强力的魔法杖。此时魔物出现了，进入了第一场教学战斗。战斗结束后，欧利瓦向北来到了格罗涅尔（**ゴロネ－ル**）王国。

到城门前发现大门紧锁着，希兹库道出原委：这里门卫的心已经被加波夺走成为了**ヌケガラビト**（心的一部分被夺走的人的统称），而欧利瓦纯洁的心灵力量是则可以拯救他！不过得先到北之森中去请求长老的支援。

北之森

到达北之森后，希兹库告诉欧利瓦路边发光的石板可以回复HP、MP以及存档。一路跟着希兹库，他来到了古之大树前。大树将**イマ－ジエン**（心之战士）的符文授予欧利瓦，欧利瓦使用后心之战士**ルッチ**加入，同时，古之大树将战斗常用的**ファイアボ－ル**和**ヒ－ル**符文传授给欧利瓦。此时魔物再次出现，进入教学战斗。获胜后希兹库向古之大树求助关于门卫的事。大树便请欧利瓦协助打倒位于泷之回廊的森林之主，以此交换，这期间它会尽力寻找可以帮助门卫恢复正常的必备道具“**トレビン**”（剧情结束后菜单界面的育成**カゴ**、**なかま**都会开启）。



欧利瓦返回岔路处，向右来到了泷之回廊，这里有一个蓝色的魔法宝箱需要利用“**アンロック**”魔法才能打开。经过储存石板后便会遇见森林之主。获胜后欧利瓦被强制送回古之大树面前，得到了“**おしえてスト－ン**”和“**トレビン**”。之后，他回到了格罗涅尔王国。

BOSS：ヌシ

森林之主弱点是火，利用火球可以快速地消耗它的HP。一定时间后它会使出强力的技能“森の突風”，此时希兹库会提示玩家防御（**まもる**），防御成功后会提示**ナイス**。持续攻击到一定程度之后会飘出一个金色的魂，捡到后不仅HP和MP全回复，还能使用强力的必杀技攻击敌人。

格罗涅尔王国

欧利瓦回到格罗涅尔王国，和右侧的门卫对话，使用“**ハ－トピ－ス**”后取得了心之碎片“**やる気**”，然后对左侧的门卫使用**ハ－トキュア**后士兵恢复了正常。终于进入城内的欧利瓦由于他怪异的服装而惨遭王国民众的围观。辗转到了道具店的欧利瓦却发现店里只剩下一件从前冒险者曾经留下的衣服，裁缝老婆婆表示需要一个晚上才能裁剪成适合欧利瓦身材的服装。

欧利瓦和希兹库一路向北来到**ツバクロ**商会领取“**えいゆうスタンプカ－ド**”（任务系统开启）。由于要裁好衣服需要等到第二天，两人回到**マタタビ**荘休息了一夜。欧利瓦梦到了他的母亲，她告诉欧利瓦一定要找到某个人。

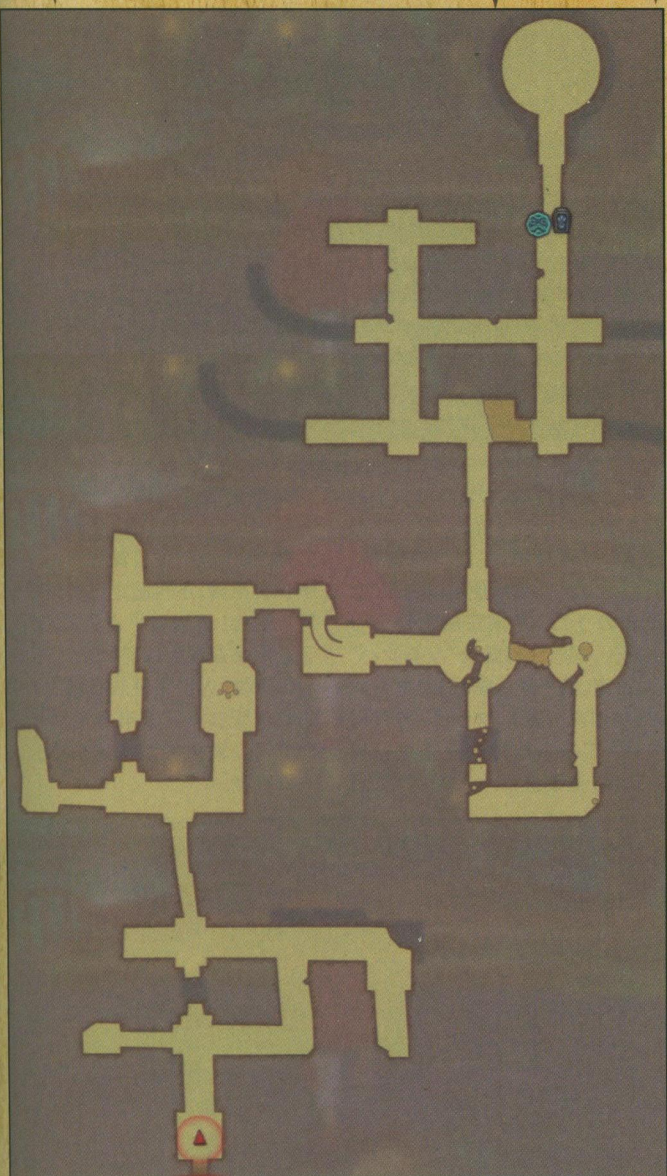
Tips：在休息之前可以在城内自由活动，到大贤者墓碑的后面可以看到幽灵，对话后可以得到能与幽灵对话的魔法“**スピリト－ク**”，使用后便能够与幽灵对话。

第二天，欧利瓦到道具店中拿到衣服后，便早早前往王城。与门卫对话后得知国王喜欢的鱼逃进地下水道了，全城中的人都在忙着寻找，没空接见他们。希兹库认为那条鱼有可能游到城外，于是抱着试一试的想法开始在城外找鱼。在左侧的水滩，两人见到了那条红鱼，但是不小心让它跑了。之后他俩在贤者的墓地前的浅水区再一次见到该红鱼。靠着一条鱼的面子，两人来到了国王面前。

向国王说明来意后他拒绝了关于魔法杖的请求。经过希兹库的分析，国王应该同样缺乏**やる**气。在下水道口，二人遇到一充满干劲的小孩，商量后他同意将自己的**やる**气分给国王。一切进行得很顺利，国王不仅同意将自己爱用的杖授予欧利瓦，还教欧利瓦魔法。并允许欧利瓦使用**カラス**商会的武器防具店。国王让二人先到武器店熟悉装备，自己到房间里寻找魔法杖。可当二人去过了武器店，回去找国王时，却已经找不到国王了。

希兹库告诉欧利瓦，这种时候可以回一之国寻找线索。因为两个世界人物之间的灵魂是共通的，蕾拉大婶的宠物猫弗兰克就是国王。打开菜单使用“**ゲ－ト**”魔法后，他们回到了一之国。在蕾拉大婶的店里，欧利瓦发现宠物猫弗兰克不在家，于是两人只好分头去寻找。欧利瓦在自家门口见到了之前的少女，她还在为未能保护欧利瓦的母亲而感到愧疚。欧利瓦把拯救妈妈的希望告诉了她，请她放心。总算知道了少女的名字——柯柯露（**ココル**）后，欧利瓦跟着少女到一个仓库里带回了弗兰克，并发现国王失踪的原因与老鼠有关。

欧利瓦和希兹库返回二之国，经过下水道口时，之前将**やる**气分给欧利瓦的小孩告诉两人从下水道中传来了国王的声音。



在下水道中有几个台座，欧利瓦快速地利用“ファイアボ－ル”将三个台座点燃后，门就打开了。进入最深处后便能见到老鼠们的老大——裘贝尔 17 世，它趁国王的分心的时候一击打晕了国王。欧利瓦打倒它后，从国王处得到魔法の杖和魔法“冰结”。国王建议欧利瓦穿过莫艾尔之森（モエ－ルの森）前往巴巴纳西亚王国（バパナシア王国），在那里可以遇到四大贤者之一。感谢国王后，两人离开了格罗涅尔王国。

另一方面，灰女王召集众议事会成员探讨铲除救世主欧利瓦的事情，请来了黑之魔导师加波。加波要求众人不要出手，对付欧利瓦有他一个人就够了。

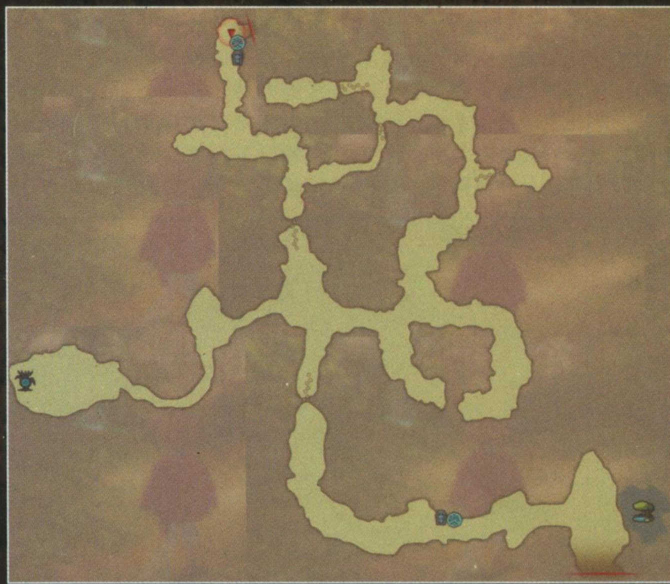
Tips：此时先不急着离开，建议先将可以完成的任务清理了，这样可以早一些拿到新的能力。

BOSS :チュ－ベル 17 世

BOSS 弱火，与它绕圈子使用火球魔法攻击可以使战斗轻松一些，同时地上还会不定时出现回复 MP 的魂，一旦出现则优先去回收魂。BOSS 还会使用转尾巴，只要将战斗成员更换成ウッキ－便能够防止进入晕眩状态。期间它有一定概率在使用魔法之后攻击到自己，此时便可以对它猛攻。

莫艾尔之森

沿路走到大蘑菇附近，希兹库提示欧利瓦可以从蘑菇上跳过去。继续前进后，欧利瓦看到一颗被树枝缠绕起来的卵。使用“时を戻れ”魔法，这颗卵便裂开了，出现了一只精灵。它带领欧利瓦来到一棵枯木下，欧利瓦由此得到魔法“マツハ栽培”。回去后对着小蘑菇使用新魔法后小蘑菇便会长大。继续前行至泉水处后，展开 BOSS 战。欧利瓦获胜后对着泉水使用“时よ戻れ”，让泉水复苏了，随后便顺利地离开了森林。



BOSS :ホ－ンタウロス

BOSS 弱点是风，不过我们依然可以用火球放风筝，当它 HP 剩下一半以下后它会暴走，此时绕着它跑动 BOSS 也打不到我们。当它 HP 剩下四分之一时它会使用强有力的冲撞，此时希兹库会提示欧利瓦防御，成功防御住后希兹库将它的盾牌“还”给 BOSS，它会进入晕眩状态，此时换上攻击力最高的イマ－ジェン上去狂抽它，等到它恢复清醒后即使不死也已经残了，只要注意及时防御住它的强力冲撞，冲上前补几下即可取得胜利。

巴巴纳西亚王国

由大地图向东南移动来到巴巴纳西亚王国，这个沙漠中的王国以盛产巴巴纳而闻名。在北侧的街道，我们的主角找到了四贤者之一的索隆，但索隆却已经不愿再使用魔法。他认为自己的女儿，也就是他身边的少女玛露（マル），正是因为他挑战加波失败而导致女儿成为ヌケガラビト。此时的他已经放弃了抵抗，选择不再战斗。在遭到索隆的训斥后，希兹库表示玛露的情况非同一般，她不单单被夺走了心之碎片，自己也将内心封闭了起来。为了找到其封闭内心的原因，两人返回了一之国。

经过马克家门口的时候欧利瓦突然想起了“窗女”，两人于是前往她家查看情况。从路过的阿姨处，欧利瓦听说雪莉的父亲最近忙于工作很少回家，脾气也变得有些暴躁。欧利瓦尝试使用“アンロック”打开大门，但他的魔法居然不可思议地被弹开了。二人正准备放弃，离开再想别的办法时，柯柯露从他身边跑过来到了雪莉的家门口，告诉欧利瓦门已经打开了。可是欧利瓦连谢谢都没来得及说出口，柯柯露又谜一般地消失了。

通过与雪莉对话得知她由于体弱多病无法到户外活动，只能通过窗户观察外面的一切，因此在镇上孩子们口中被称为“窗女”。然而希兹库却看不见雪莉流露出任何病态，真正的“病”多半是由内心造成的束缚。二人随后前往工业区，目睹了雪莉父亲周身散发着“噩梦”的气息。所谓噩梦是邪恶之心增幅后孕育而生的产物，罪魁祸首自然是加波。击败实体化的噩梦之后，欧利瓦用符文把蕾谢尔身上的“やさしさ”之心传递给库洛多，让他恢复了原状。回到雪莉家里，在父亲和欧利瓦的共同鼓励下，雪莉也终于鼓起勇气走出了大门。

欧利瓦带着雪莉身上的“やる气”返回二之国，与索隆对话后把“やる气”传递给玛露，看着成功复原的女儿，索隆也重新鼓起了战斗的勇气。随后玛露和她的心之战士一同加入了队伍，索隆则传授了欧利瓦“魔法のランタン”、“调理魔法”、“あやつり丝”、“冲击波”四种魔法。索隆表示，要想打倒加波，以现在欧利瓦的实力是绝对办不到的，他提议欧利瓦先到精灵の神殿接受仙人的考验。于是索隆便带领一行人向着精灵の神殿出发。



BOSS：クロ-ドメア

这个BOSS有点特殊，物理攻击打到BOSS后，它的身上就会飞出黑色的魂，一旦吸收了到黑色的魂便会扣血，因此本战建议使用冰结慢慢打消耗战。过一段时间后BOSS会使用技能“ヤミヤミ”，一旦见到出现这字样就要停止进攻进行防御，这样不仅可以减少受到的伤害，还能随机得到一颗魂，一旦它结束“ヤミヤミ”后需要立即取消防御，否则容易被BOSS的连击打伤。

精灵の神殿

众人出城后向东北方向前进，来到了精灵の神殿。索隆解除了大门的封印后，欧利瓦和希兹库来到仙人的面前。在这里，等待着玩家的将是三种试炼：友情的试炼、智慧的试炼和力量的试炼。

友情的试炼需要玩家同时操作两人前进。第一段路只要稳稳地操作两人即可轻松通过；第二段路需要通过两人互助踩机关来给对方创造通路；第三段路由于有一段是左右交错的，很容易因为误操作而导致失误，但因为道路的崩落速度不快，所以建议稳中求胜。

智慧的试炼需要玩家利用あやつり丝来操作石块，按照一定要求摆放，具体的见下图。

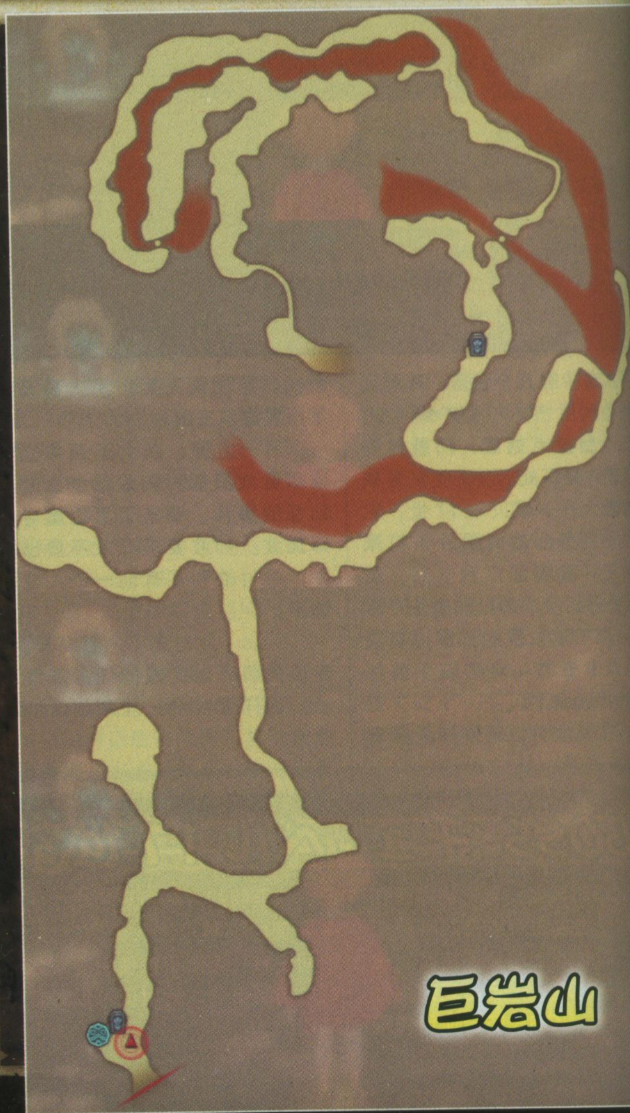






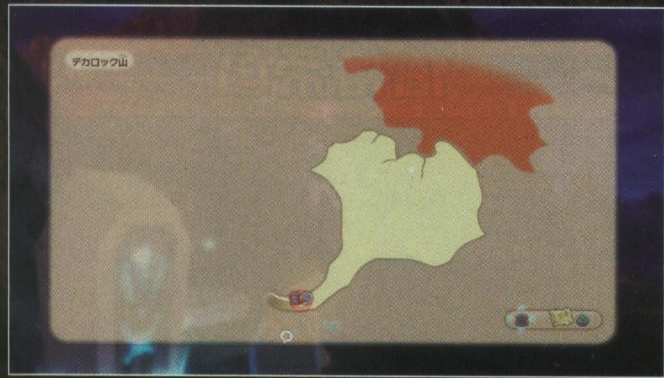
力量的试炼即与BOSS战斗，BOSS的弱点是水属性，因此玩家只要操作欧利瓦在它前方使用冰结技能即可对它造成大伤害（背后有一个巨大的盾，会抵消一部分伤害），玛露的战术设置为回复优先，跟BOSS慢慢耗。每隔一段时间BOSS会使用一次“乱れ斩り”技能，需要提前防御。见到BOSS的念冲波后便需要快速退后。由于BOSS使出“乱れ斩り”给我们防御的时间较短，因此在MP不多的时候尽量将光标停留在“まもる”上，以保证能够及时防御住。

通过试炼后，ボコロ教会欧利瓦“见えざる道”和“目覚めよほうき”两种魔法，并授予玛露“精灵のハップ”。之后便可以利用“なかまのうた”来捕获魔物作为心之战士，同时让玛露从“ソロッパ”（防御高，能将敌人睡眠）、“キ－マ－”（物理攻击高）、“フラピ－チ”（回复系）三只中选择一只来进行捕获训练（建议选择“ソロッパ”，后期任务中需要它进化后的形态），并教两人如何进化心之战士。两人谢过仙人后，便打算先回到パパナシア王国，不料刚走出精灵の神殿巨岩山（デカロック山）就暴走了。原来在很久以前，为了防止巨岩山喷发，人们用魔法石堵住了火山口。现在一定是有人将魔法石移开了。两人毅然决定前往火山一探究竟。



巨岩山

三人出了精灵的神殿后向西南方向前进，在岩浆河处使用“见えざる道”做出桥梁到达火山。一路上山，遇到岩浆挡路，欧利瓦就使用“冰结”魔法冷却石头作为平台跳过去。火山再次活动时希兹库告诉两人，除去战斗时间外再过三分钟火山便会进行大喷发！欧利瓦不暇思考这个问题，气喘吁吁地跑到了火山口。在那里，漆黑的魔导师加波已经等待欧利瓦多时了。加波表示这是给予欧利瓦的一个试炼，说着便操纵火山之主与两人战斗，自己则消失了。击败火山之主后，欧利瓦将魔法石重新压到火山口上，成功阻止了火山的喷发。完成任务的三人回到村里后，向索隆报告了情况，索隆建议欧利瓦继续旅行来锻炼自己，并告诉欧利瓦还有一位贤者身处伯格帝国（ボーグ帝国），建议他先到那边去找到这位贤者。而玛露也决定跟随欧利瓦一同旅行。三人便起身前往港镇比基尼（港町ビッキーニ）坐船。



BOSS：マグマドラン

BOSS的弱点是尾巴，通过攻击尾巴能够很容易地掉出魂，不过BOSS的甩尾攻击相对比较麻烦，因此玩家需要看准时机切换欧利瓦和ルッチ，欧利瓦负责利用冰结，ルッチ负责砍BOSS尾巴。注意，在BOSS准备使用“マグマのおたけび”技能时需要立刻切换成防御模式。

港镇比基尼

一行人来到了巴巴纳西亚王国正南方向的港镇比基尼。在大家正在感叹村子美丽的时候，一个小偷抱着一口大锅向着这边逃了过来。大家追了上去，发现这小偷似乎并不是为了偷东西而偷东西，而是为了享受偷东西的乐趣，他直接将锅丢给了大家便溜走了。

众人将锅还给商人后，商人表示这是一口无法打开的锅，希兹库观察发现这是一口魔法使常用的“合成锅（ごうせいなべ）”。输入“いでよなべまじん”，在铁锅魔人一段滑稽的表演后，就将与大家展开战斗。在击败它后便能开启合成系统，直接用刚入手的配方和材料可以合成“惠みの圣水”。

之后大家开始找船，准备出航。这时候镇长登场，表示在这个名为比基尼的港镇，所有人都穿着泳衣，不论旅行者来自哪里，都必须入乡随俗。我们的主角一行人当然也不能例外。

在本地シバクロ商会门口女性NPC处得到了大量的合成配方后（此后每到一地都注意找NPC对话获取新配方），欧利瓦前往渡口与船长对话，却被告知必须要有女王的许可才能乘坐“女王考拉号”，所以大家只得返回巴巴纳西亚王国。

BOSS：マージル

BOSS并不强，玩家同样可以绕着BOSS使用火球进行攻击。BOSS使用“振りまわる”攻击时可以选择防御，这样能够得到较多的魂。BOSS使用“グツグツおなべ”后会躲进锅里，此时不要急着防御，先用魔法攻击一次，在倒计时剩余5秒以下时选择“まもる”便能够防御住它的攻击，

巴巴纳西亚王国

在巴巴纳西亚王国，一自称画家的家伙表示玛露长的很像他正在画的人物，请玛露做他的模特。欧利瓦一行人前往王宫却得知女王因为食不下咽，不想见众人。欧利瓦从负责女王起居的库兰（クラン）处得知女王最喜欢的食物没有了，所以女王一直愁眉苦脸着。

欧利瓦等人失望地回到宿屋去休息。这时画家将画送到了宿屋，说他终于完成了女王考拉的画像，结果女王居然和蕾拉大婶一副模样。大家便返回一之国寻找蕾拉大婶。经过观察后发现，蕾拉大婶最喜欢的是奶酪，但是却被她自己一个不剩地吃光了。

这种关键时刻，总是会出现柯柯露的可爱身影。柯柯露告诉欧利瓦可以使用魔法制作奶酪。经由她的提醒，玛露想起巴巴纳西亚有一个牛奶喷泉，可以使用牛奶制作奶酪。欧利瓦作好奶酪献给女王之后，女王依然想要吃奶酪。经过希兹库的观察，女王缺乏了忍耐（がまん）的心，于是两人便尝试到各处询问谁的忍耐力最强。最终，在武器店中得知其实忍耐力最强的人就是负责女王生活起居的库兰。欧利瓦与他协商后，他表示非常愿意将自己的忍耐之心分给女王。

女王恢复正常后，欧利瓦告诉了女王来意。女王豪爽地表示可以将船送给大家，她写了封出航许可证交给欧利瓦，还教会了欧利瓦“目覚めよほうき”和“ヘビ－ウェイト”魔法，并将位于伯格帝国的贤者的照片交给了欧利瓦。在谢过女王之后大家就再度出发前往港镇比基尼了。

港镇比基尼

一行人再度来到港镇，这时，之前的小偷偷走了女王的信和贤者的照片。一路追到船舱的众人发现这位大叔身上也有噩梦的气息。打倒噩梦之后希兹库发现大叔也缺少了“忍耐”的心。到宿屋找到镇长拿到“忍耐”的心交给他后，他便能恢复神智。不过这位大叔并不想放弃贤者的照片，听完欧利瓦的来意后他自愿带路，引领众人前往伯格帝国。新同伴名叫加伊洛（ジャイロ），所持的特殊武器能够回收原本无法触及的绿色宝箱。

BOSS：ジャイロメア

BOSS的攻击力不高，所以基本上可以不必担心HP的问题，由玛露负责回复，欧利瓦便可以使用高攻击力的心之战士进行战斗。BOSS使用的“噩梦”或者“逆恨み”虽然不会对我方造成伤害，但是会中睡眠和诅咒的异常状态，此时应当抓住机会进攻以阻断它的技能。

另一方面，众执行者正在奚落加波。加波表示下一次会亲自打倒欧利瓦，于是灰之女王授予了他新的技能“风暴”……

Tips：1、在海上航行时，如果被海中的魔物发现，则建议玩家直接撞上敌人进入战斗。因为船的惯性较大，调头躲避的话容易转而被敌人偷袭。当然与魔物之间保持一段距离，能从魔物身边绕过去是最好的了。

2、到ババナシア的牛奶喷

泉附近找到大贤者米兰德（ミラント），使用“スピリト－ク”魔法后与他对话可以取得故事的第一章，再次对话便需要回答他的问题，只要回答“にしのりゅう”即可获得魔法“解毒”。完成之后在港镇比基尼也能找到大贤者米兰德，与他对话后回答“さいこうきゅう”便能够得到魔法“エスケ－プ”。

妖精之森（ド－トン森）

接下来便可以控制船只了，庞大的世界地图也将展现出来。当雷卡大陆就在眼前的时候，加波终于出现了，一场恶战在所难免。撑过5分钟或者给予他一定的伤害便会中止战斗。加波离开之后，大家将面对巨大的龙卷风“骷髅之眼”，船最终支撑不住损坏了，大家都漂流到了一个“无人岛”上。修好这艘船需要花一周左右的时间，于是大家只好先在周边进行探索。

众人来到一个精灵村落，原来这里是所有妖精的发源地。精灵们将希兹库带到母亲面前，发现精灵之母无法正常生出体内的妖精。她拜托众人帮忙想办法。而要想进入精灵之母的肚子则必须让她笑出来。为了帮助她，一行人在村中的剧场前找到了希兹库的两个徒弟，得知要收集8个笑之碎片才能激发他们的吐槽才能。欧利瓦对右侧商店店员对话使用“目覚めよほうき”魔法、对中间绕圈跑动的小妖精使用“マッハ栽培”、对酒店门口的妖精使用“调理魔法”、对宿屋店员使用“ファイアボ－ル”、与村子入口附近的一只鸟使用魔法“ト－カ－”后可以得到新魔法“浮游”，再对旁边的妖精使用“浮游”、对道具店商人使用“時よ戻れ”、对道具店旁的妖精使用“アンロック”、对武器店店员使用“ヘビ－ウェイト”魔法后都可以得到一个笑之碎片。欧利瓦将所有笑之碎片交给剧场的妖精后，他们的相声果然让精灵之母哈哈大笑。众人趁机乘坐炮筒飞到精灵之母的肚子里，一番调查后发现，在妖精之母的肚子里的魔物们将小妖精关了起来。打倒所有房间里的魔物救出小妖精，来到职员室存档后，欧利瓦等人从滑坡滑了下去，老规矩进入了BOSS战。打倒BOSS后，妖精之母终于成功地将小妖精们生了出来，为了答谢众人，她授予了欧利瓦“变身”、“分身”、“声色”、“透明”、“ネコ变化”、“さかな变化”、“ミニマム”、“マインドスケ－プ”、“救いのパン”、“毒りんご”十个符文（虽然大部分都没用……）。

回到了船边，此时船已经修好了，众人便起身离开妖精之森。此时希兹库快速地追上了众人，表示一定要跟随大家一起打倒加波。

Tips：此时在妖精之森中可以找到米兰德，使用“スピリト－ク”魔法后他会提出个问题，输入“ぱりぱりれたす”后即可得到合成配方。



BOSS：ジャボ－

BOSS主要利用无限の火、暗の冰结和暗の烈风进行攻击，其中暗の冰结属于全屏范围的攻击，玩家只能采取防御。暗の烈风的攻击范围是加波前方的扇形区域。

BOSS：クラゲイル

BOSS的弱点是火，可以给物理攻击型心之战士装备上“フレイムソ－ド”。被BOSS的“ピヨショック”攻击到会进入混乱状态，可以使用“气つけこづち”来回复。BOSS进入“スパ－ク”的出招准备时先将队伍替换成防御阵型，再手动防御住，可以大幅减轻受到的伤害。BOSS的HP剩下一半时，会召唤出8只“コクラゲイル”，此时是攻击BOSS的最佳时机，猛抽BOSS后便会飘出金色的魂，ルッチ捡到后一个必杀技便能够直接秒杀所有的“コクラゲイル”，之后继续磨死BOSS即可。

另一方面，灰之女王和加波认为，欧利瓦不死是因为有着阿丽西娅的守护，而单有贤者的守护，是不可能打倒加波的。为了消除隐患，加波决定毁坏传说之杖“グラディオン”，以防落入欧利瓦的手中……

伯格帝国



一行人驾船到达东侧大陆的伯格帝国，这里机械科技十分发达，被称为铁之帝国，但是人人都穿着奇怪的猪型铠甲。皇帝游行的剧情过后，大家来到了宫殿前，果然被士兵拦了下来，于是加伊洛便提议到黑市商店看看。在黑市商店获得了“伯格兵士の服”后，众人便混进了宫殿中。躲过了士兵的盘查后，大家来到了中庭，却被装甲车发现了。恶战所造成的巨大声响，引来了大量的士兵，众人在逃窜中误闯了皇帝寝宫，在皇帝布西登的面具掉落后大家发现他竟然就是正在寻找的贤者。然而年轻的皇帝却对自己极度缺乏自信，无论是对相貌还是对于所继承的贤者之力。

无奈大家只好回去再作打算，再次经过中庭，此时周围出现了浓雾，等众人反应过来后发现已经被包围了，通过与皇帝的对话发现他们回到了过去。此时士兵传来报告说两个皇子跑出城了，一行人便前往城外带回了两个皇子。为了答谢众人，皇帝告诉欧利瓦在北边的幽灵之谷中有一把传说之杖，并封印着“时间旅行”魔法，有了它便能够回到未来。同时授予众人魔法。谢过皇帝之后，一行人踏上了前往幽灵之谷（ゴ－ストの谷）的路。

BOSS:イベリコーグXX

BOSS 的弱点是火，耐性是物理攻击，因此本战建议使用火属性的心之战士战斗。BOSS 准备发动机枪连射时建议将战术切换成防御型，成功防御住 5 次攻击会有高概率掉出一个金色的魂，此时便可以发动必杀技给予它重创。BOSS 的突击技能一旦锁定一个角色后，该攻击便无法躲避，同样建议切换成防御阵型。若 BOSS 锁定的是自己，则只要自己防御即可。

幽灵之谷

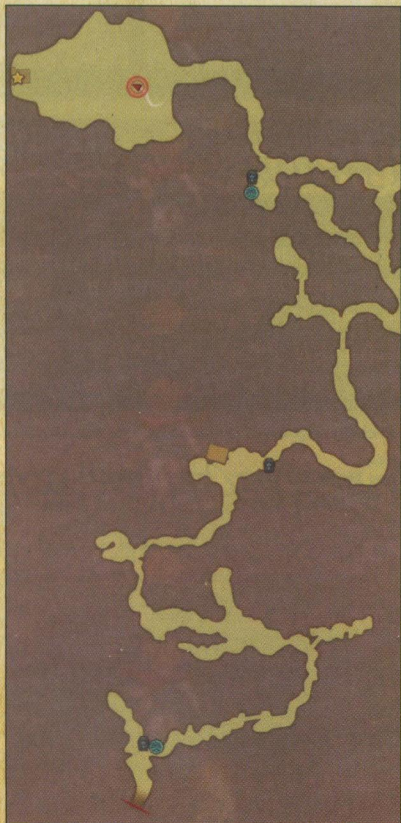
为了得到传说之杖“グラディオン”，欧利瓦必须先前往城西北的幽灵之谷。欧利瓦用“见えざる道”做出了前往幽灵之谷的道路。进入洞穴后，两个皇子随后赶了上来，与众人一起行动。

在谷中，一个亡灵现身挡住了欧利瓦的去路，说前方只有死人才能进去。欧利瓦使用魔法“毒りんご”后众人进入了假死状态，于是亡灵便让开了路。一行人继续前进后进入了一个伸手不见五指的洞穴，利用“魔法のランタン”点燃所有熄灭的烛台后，被封堵的道路也打开了。他们到达了最顶层后，守护着圣杖的亡灵出现了。一场苦战，二位皇子之中的弟弟拉斯（ラース）使用强力的魔法，终于将 BOSS 打倒了。原来拉斯不希望哥哥离开自己，一直装作不会使用魔法。欧利瓦取得圣杖后，突然平地里冒出了个人影。人影表示他所在的那个世界里，圣杖已经被毁坏了，现在的众人是被他传送到了过去。他授予了欧利瓦“时间旅行”魔法后，一行人返回了过去的伯格帝国。

帝都城门口，皇子之中的哥哥决意出去旅行，他告诉弟弟只要到了需要他的时候，即便身在天涯海角也会赶回来。其余众人回到寝宫，发现皇帝已经倒在了地上。原来加波已经来过这儿，打倒了皇帝。皇帝临终前表示，其实加伊洛正是拉斯出行了 15 年的哥哥。在欧利瓦等人的帮助下，拉斯顺利地继承了王位，此时的他已经坚信哥哥一定会在需要的时候赶回来的，众人从他身上感受到了很强的着“信じる”，于是从他那里取得了“信じる”之心之后便使用“时间旅行”魔法回到了自己的时代。将“信じる”的心交给这个时代的拉斯后，他便恢复了正常，加伊洛也对他说出了自己的真实身份。了解了事情真相的他答应协力打倒加波，并授予欧利瓦新的魔法。同时，他告诉欧利瓦这把圣杖是不完整的，当年贤者把它的力量分成三个宝石，而记载着三个宝石的地图也被空贼王赫布鲁奇（ヘブルチ）偷走了，要想找到三个宝石，必须先找到空贼团的据点。

Tips：1、使用“テレポート”魔法可以瞬间移动至到达过的城镇和迷宫。

2、在伯格帝国中可以找到米兰德，使用“スビリトーク”魔法后他会提出个问题，输入“5”后即可得到魔法“迷宫の目”。



BOSS:ボロン

BOSS 的弱点是光属性，用“圣なる矢”攻击 BOSS 有一定概率会暂时中止 BOSS 的行动。不过造成的伤害不高，且消耗的 MP 多，建议少使用。同时它对火属性有耐性，打出的金魂不要让欧利瓦去拾取。BOSS 的“暗夜”和“咒いのおたけび”分别会使我方进入黑暗和诅咒的状态，即使防御也无法挡住，因此在它准备使用这两招时可以积极地进攻。“鬼火”会给我方全体造成火属性伤害，由于准备时间短，很难及时地防御，因此建议玩家在战斗中及时回复，以防被打个措手不及。

Tips：此时缺少一个“勇气”的心，有一个任务无法完成。

空贼王的基地（空贼王のアジト）



经过一番搜索，一行人终于在ミド大陆西侧发现了空贼王的基地。空贼首领赫布鲁奇见到欧利瓦身上的圣杖后，同意让众人登上飞空艇。他召唤出了火龙测试众人的能力。打倒火龙后，赫布鲁奇表示地图上标记的海岛只有借用飞龙库洛（クロ）的力量，但是它最近的状态不好，飞不动。欧利瓦来到库洛的面前，对它使用トーカー后发现它无法飞翔的原因果然在一之国。

回到一之国后，欧利瓦听说雪莉的邻居洛奇（ロッキー）最近怪怪的，此时洛奇的宠物狗布尔（ブル）跑了出来。使用“トーカー”后它向众人诉苦称他的主人不知道为什么缺乏了自信心，欧利瓦发现它的说话口气很像赫布鲁奇，便猜想洛奇就是另一个库洛。来到洛奇的家，发现他被噩梦缠身，打倒实体化的噩梦后，欧利瓦等人回到了二之国，找到了自信满满的赫布鲁奇，将他的信心分给了一之国洛奇。前往蕾拉大婶的店门口，欧利瓦见到了柯柯露。她告诉欧利瓦，“三从者”已经复活，让他一定小心。

另一方面，灰之女王及众议会成员没想到欧利瓦居然能回到过去取得传说之杖，而一个人的一生只能够使用一次时间旅行魔法。为了阻止欧利瓦，众评议会的人们提议加波唤醒守护三个魔石的三从者。

回到空贼王的基地后，一行人发现飞龙已经失去踪影了。询问赫布鲁奇后得知飞龙已经恢

复正常，此时飞龙正好飞了回来。赫布鲁奇豪爽地宣布欧利瓦是飞龙的新主人。谢过赫布鲁奇后众人骑着飞龙来到地图上所标记的孤岛，在这里众人只发现了一个石碑，并没有魔石的踪迹。于是众人回去找赫布鲁奇，对着地图使用“マインドメトリ－”魔法后三个魔石的位置便显示在地图上了，赫布鲁奇将地图交给了众人。

接下来欧利瓦将开始寻找三个魔石的旅程，玩家可以自由地选择攻略顺序。

BOSS:セキリュウ

BOSS的攻击主要是火属性的，战斗中建议带上抗火属性高的心之战士。它的攻击间隔时间很短，要小心它的连续攻击。BOSS的弱点是毒，在战斗过程中需要玩家时时注意右上角的图标，若右上角盾的图标消失则可以切换到加伊洛，使用“毒ヘビショット”攻击，这样BOSS便会中毒。“灼热ブレス”的攻击范围为BOSS前方扇形，“ファイアランス”的攻击范围为前方一条直线，只要绕开便可以轻松躲避。

BOSS:ロッキ－メア

与之前的噩梦BOSS一样，ロッキ－メア受到物理攻击后会飞出黑色的魂，在攻击时应当尽量躲避这些魂。BOSS准备使用“睡魔”技能时应当积极攻击中断它的技能，若有人进入睡眠状态后可根据实际情况选择是否使用“早おき时计”唤醒同伴。BOSS的“魔炮”攻击力比较高，一旦BOSS准备使用魔炮时将阵型切换成防御阵型，并取消当前进攻及时进行防御。

萨姆拉镇(サムラの町)

顺着地图找到了大冰河穴的众人被守着洞口的门卫拦住了去路。原来，大冰河穴中的魔物很强，为了防止人们误闯，只有得到萨姆拉镇村长的许可才能够进入。欧利瓦等人转而来到萨姆拉镇，前往协会。在协会里，从考古学者的口中众人得知村长不在村里，于是决定先回宿屋休息。夜里，欧利瓦梦到了阿丽西娅向加波挑战，最终被加波封印的过程。第二天，一行来到村长家，说明缘由后村长同意放他们进入大冰河穴，并将防寒服交给了大家。

Tips：1、在这片大陆上所有敌人的弱点属性都是火，在萨姆拉镇购买“バ－ニングソ－ド”可以使战斗轻松些。心之战士最好选择水属性耐性较高的。另外，在这个岛上有一种蓝色的蘑菇头魔物，它会使用强力的全体攻击魔法“吹雪”，建议优先解决。

2、在萨姆拉镇镇长家可以找到米兰德，使用“スピリト－ク”魔法后他会提出个问题，输入“あいすぶらわ－”后即可得到魔法“豪雨”。

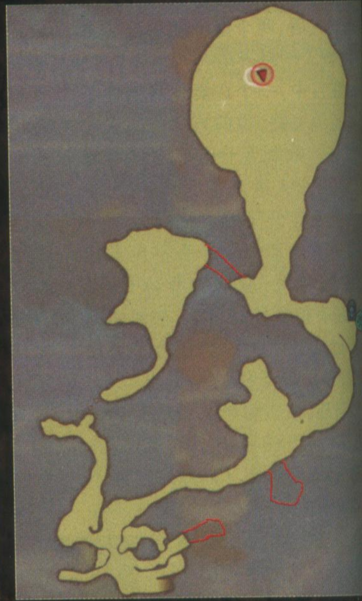


大冰河穴

在大冰河穴中，欧利瓦等人看到了阿丽西娅与先代伯格帝国的皇帝来到这里的幻像。通路中大家利用冲击波将顶上的冰柱击落，用ファイアボ－ル将挡路的冰块融化，披荆斩棘终于来到了最深处。与三从者的“アングレイク”的战斗取胜后，它告诉众人，由于长期守护着魔石，它们受到魔石的影响已经变得狂暴化了。而它的主人正等待着大家完成这一切。

Tips：在大冰河穴中有不少可以穿过的墙壁，具体可以参考地图。





BOSS:アングレイク

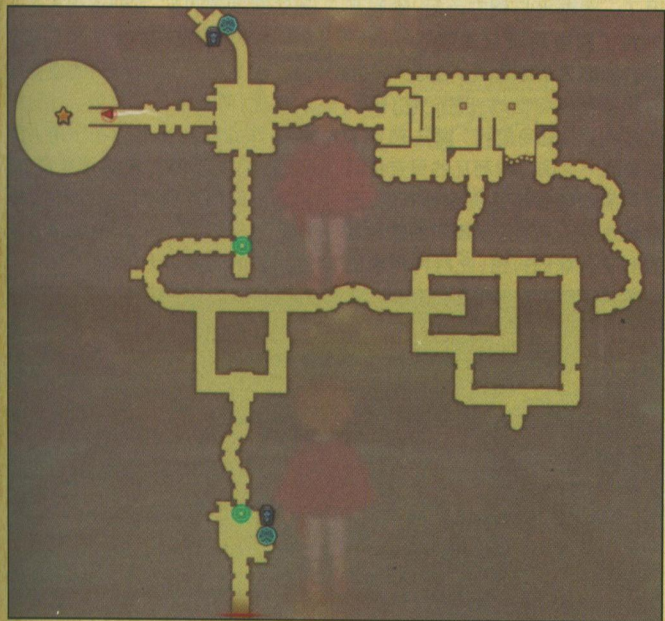
BOSS的攻击方式不多，注意遭到它的撞击后会出现长时间硬直，期间很容易被BOSS的攻击海扁一顿。在被撞到后可以立刻将心之战士收回，并及时做好回复。“吹雪ブレス”的威力与杂兵的“吹雪”差不多，不过准备时间略微比杂兵要长，见到它准备使用这招后尽快防御即可。在BOSS使用“冷气ガ－ド”后，用火属性攻击有一定概率可以打出攻击机会。

ナ－ケルナット遗迹

刚走进ナ－ケルナット遗迹，一行人就在蛇像前遭到诅咒，变成了青蛙。此时，一只彩色的青蛙跳了出来，跟着它来到一个魔法阵上，便可以恢复回人身。正当大家想要答谢那只青蛙时，它却已经消失不见了。继续探索遗迹。在遗迹的最深处欧利瓦等人见到了一只被关在牢房里的青蛙。

欧利瓦用“アンロック”魔法打开门锁，与那青蛙聊了起来。原来他就是童话中所说的青蛙王子，为了倒危害居民的巨蛇，他喝下了毒药使自己变成一只青蛙，当巨蛇吞下他后，他从肚子里打倒了巨蛇。但是变成青蛙的王子已经无法恢复原来的样貌，只好离开了自己的国度和自己心爱的公主。讽刺的是这毒药却延长了他的生命，使他得以活到现在。





一行人带着他到了魔法阵上，却依然无法让他恢复原样。于是欧利瓦决定先取得魔石再说。来到一个紧锁的门前，利用“あやつり丝”将两个青蛙石像调换位置后遗迹中的水位降低了，于是大家在遗迹中找到了“蛇军师のカギ”（可以利用“浮游”魔法飘过封印的法阵），打开门之后里面就是巨蛇了。打倒它之后，它化为一颗魔石，同时青蛙王子的诅咒也解除了。这时，之前帮助大家的那只彩色青蛙也跳了过来，同时她也恢复了原样。原来她就是青蛙王子心爱的公主，为了等待王子的归来，她也喝了毒药变成了青蛙。

浩浩荡荡的队伍回到了巴巴纳西亚王国，此时还剩下最后一颗魔石在等着他们。

BOSS：ファラ-ジャ

这场战斗中BOSS会使用“咒音”技能使我方全体进入诅咒状态，移动速度减慢后比较难躲避BOSS的攻击，因此要尽可能地中断它的技能。“雷击破”和“真空波”这两招的攻击力较高，其中前者的攻击范围是前方直线，真空波的攻击范围是前方扇形，见到BOSS准备这两招时可以快速离开攻击范围躲避。在BOSS缓慢移动或者准备发动技能的时候利用“ヘビ-ウエイト”魔法可以打出攻击机会，BOSS移动时魔法是无效的。

幽灵战舰

乘船来到幽灵战舰附近便会触发事件，原来这是很久很久以前的海贼王斯加尔巴隆（スカルバロン）的战舰，欧利瓦说明来意后，他先召唤出一只魔物进行试探。击败魔物后海盗王斯加尔巴隆将亲自下场活动身体。打败他向欧利瓦等人讲述起了海贼团的历史：一群一心向往大海的人白手起家，最终组建成了一支当时最强大的海贼团。他们受到了国王的赏识，国王将这颗魔石赠予斯加尔巴隆，作为名誉的象征。在他们死后心依然留恋着大海，使得他们的船队继续漂流海上。拜欧利瓦所赐，他们终于得以解脱，超度成佛了。他们在船上留下了最后一颗魔石。

BOSS：ゴロゾフキ-

BOSS的攻击力比较高，建议针对它的弱点利用“ビリリ”魔法来攻击它。BOSS准备使用“バレルショット”时只要将操作角色切换成被锁定的角色，选择“まもる”防御住即可。

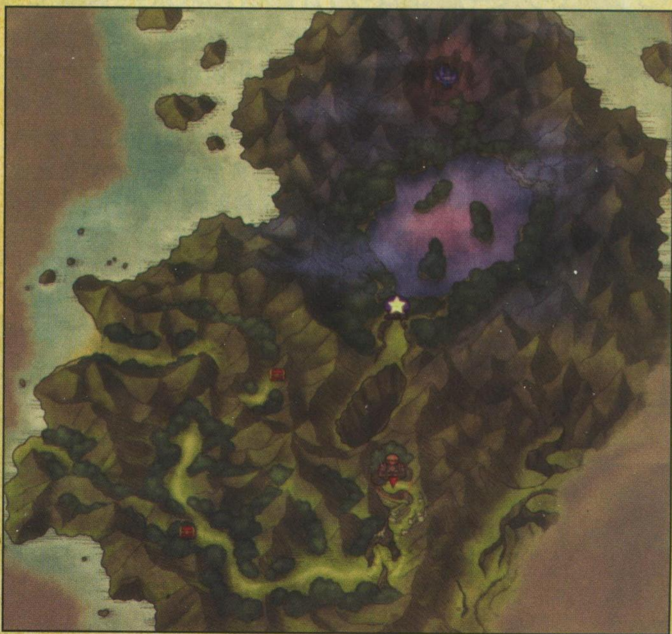
BOSS：スカルバロン

BOSS对物理攻击具有耐性，而弱点是火属性，如果在之前买了“バ-ニングソ-ド”则会轻松不少。BOSS的技能“ドレインソ-ド”可以将所造成伤害的一部分吸收为自己的HP，不过吸收的HP不多，可以无视。“ブレインヒット”会使我方人员进入睡眠状态，可以抓住机会打断他的技能。

雷卡村（レカの町）

终于将三颗魔石集齐了。这时候大家才意识到另一个严重的问题——三个魔石太大了，无法全部安装在杖上。于是他们只好先回到伯格帝国找拉拉斯想办法。拉斯则称，这很可能是因为15年前的杖和三颗现代的魔石之间有时空的罅隙导致了尺寸不符。

凭拉斯的力量无法将三颗魔石镶嵌上去。四贤者中最强的萨扎拉女王（サザラ）或许会知道其中的方法。但是五年前天空の街ヘイブン惨遭加波的毒手而灭亡了，萨扎拉女王也行踪不明。欧利



瓦等人正准备去寻找线索，却发现在宫殿前有一个穿着奇怪服装的士兵，走近一看才发现是个灵魂。用“スピリト－ク”同他交谈后欧利瓦得知他是天空の街ヘイブン的一名士兵，五年前加波进攻时并没有杀死任何人，他是被充满恐惧的其他士兵杀死的。他告诉众人他能够感觉到萨扎拉女王就在这片大陆的北方，得知众人正在寻找萨扎拉女王后他将“ヘイブン兵の勋章”交给了欧利瓦。

乘着飞龙飞到东北方向的雷卡村的一行人被守着村口的士兵拦了下来。得知萨扎拉女王就在村中时欧利瓦拿出“ヘイブン兵の勋章”，并说明来意，于是士兵便放众人进入了村子。在村中，欧利瓦得知，萨扎拉女王所做的并不是给予村民祝福，而是将村民的心夺走，成为ヌケガラビト。见到萨扎拉女王发现她果然也被噩梦缠身。二话不说打倒噩梦后，希兹库分析出她缺乏的是“爱”的心。此时赫布鲁奇表示他拥有一颗对女王的爱的心，同时欧利瓦的トレビン也出现了反应，于是欧利瓦便将他的爱之心分给萨扎拉，令她恢复了意识。萨扎拉女王向村民道歉后便利用魔法将村里所有的ヌケガラビト恢复正常。为了答谢众人，她授予了欧利瓦“ヒ－ルオ－ル”、“天の声”和“召唤”三个魔法。得知了众人的来意后，她表示需要欧利瓦的协助才能够将传说之杖恢复其原来的样子。于是两人一起，成功地将三颗魔石镶嵌到杖上。

到了这一步，拦在众人面前的还有一个问题：要前往加波的老家ナナシ城，他们必须通过死者の湖。而死者之湖长年被浓雾笼罩，只有吹响“ひとつながりの笛”才能够驱散浓雾，而“ひとつながりの笛”目前下落不明，只能重新制作。

Tips：在雷卡村中可以找到米兰德，使用“スピリト－ク”魔法后他会提出个问题，输入“でかろっくさん”后即可得到魔法“かくれみの雾”。

BOSS：サザラメア

本BOSS比较恶心的一点在于“アシッドレイン”魔法会在地面上形成大片的毒雾，一旦接触便会中毒，那些非玩家操作的角色很容易接触到毒雾，因此本战需要重视回复，“漆黑の暗”是强力的全体暗属性攻击技能，切记及时地切换到防御阵型，并手动防御当前操作角色。由于BOSS的攻击力比较高，可以切换到当前BOSS锁定的角色进行防御，以减少受到的伤害。

ひとつながりの笛

来到巴巴纳西亚王国，女王似乎预料到众人会来找她拿取“圣なる木片”，事先准备好了等着众人的到来，众人谢过女王后便动身前往格罗涅尔王国。来到城门前后发现被“圣なる木片”被人偷走了，于是众人便动身寻找，最终在武器店中发现了木片。从武器店店长口中得知是一只老鼠将木片卖给他的，若能找到那只老鼠并带来说明情况，便可以将它拿回。经过一番寻找，他们终于找到了那只老鼠，说明来意后那只老鼠仓惶而逃。

不过欧利瓦发现这只老鼠说话的方式与好友马克的说话方式完全相同，于是欧利瓦便决定回到一之国看看究竟。欧利瓦在一之国自己的家门口找到了被噩梦缠身的马克。他为自己造出的机动车夺走了娅莉的生命而无比自责，因此放弃了他自己的梦想。击败噩梦后，欧利瓦将自己身上的梦想之心分给了马克。

一行人再度来到了二之国找到那只老鼠，令大家意外的是老鼠居然自己承认错误，并跟随众人到武器店说明情况。店长得知事情的来龙去脉后便将圣なる木片还给众人。来到国王面前，他一眼就认出了欧利瓦手中的木片，明白了众人的来意。他接过木片后用爪子将木片削成笛子的形状。谢过国王后，众人便出发来到伯格帝国。在加伊洛和拉斯两个人的努力下，终于成功地完成了“ひとつながりの笛”。

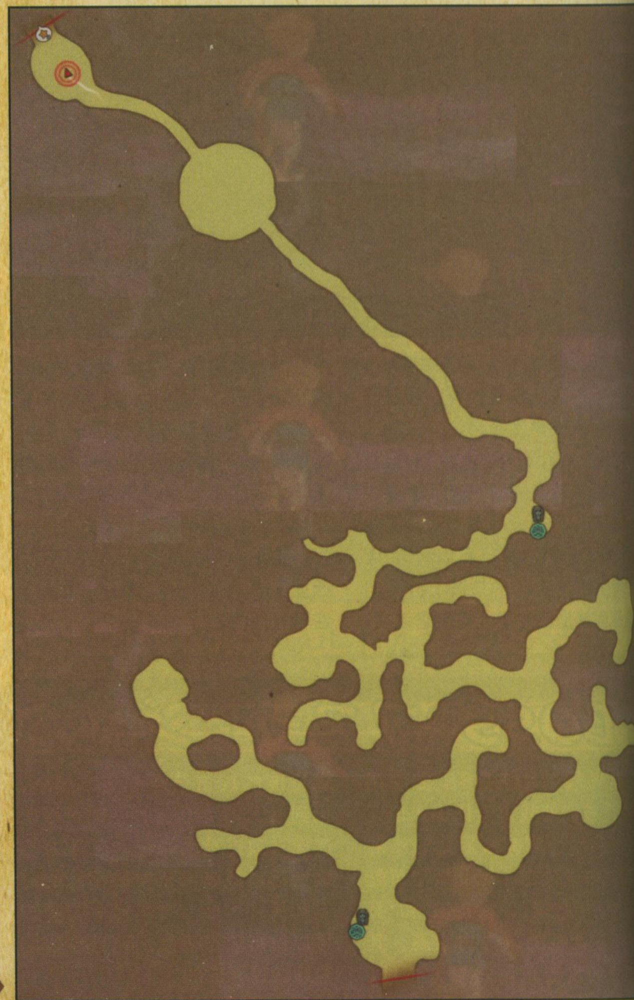
BOSS：マ－クメア

本场战斗比较麻烦的是BOSS的技能“邪气”，它会使BOSS的攻击力大幅度增加，此时近距离攻击很危险，建议专心进行回避和回复，等“邪气”的效果消失后再发动总攻。全体魔法“暗の雨”的攻击力比较高，而且还会造成各种异常状态，争取通过攻击中断它的技能。

死者の湖

从雷卡镇中的祭台出村，经过一段狭窄的山路后来到了死者之湖。在死者之湖，玛露吹响了“ひとつながりの笛”，优美的旋律将笼罩在湖面的雾驱散了。途中，欧利瓦使用“浮游”魔法通过了有毒的沼泽地。他们来到死者之湖的最深处，加波的使徒带着“邪心之玉”出现了。艰难地打倒它之后，欧利瓦见到了阿丽西娅与加波战斗的过程。加波告诉欧利瓦，这是100年前阿丽西娅与他战斗的记忆，阿丽西娅利用“时间旅行”魔法来到了未来的一之国。欧利瓦的母亲娅莉与阿丽西娅并不是灵魂共有的，而是她本人。无法接受事实的欧利瓦遭到了沉痛的打击，此时柯柯露出现，将他所拯救的人们的生活光景呈现给他，并告诉他，为了同伴，必须继续战斗。此时，阿丽西娅也出来鼓励欧利瓦，并将强大的心之魔法“グラディオン”传授给他。

另一方面，由于摧毁了“邪心之玉”后欧利瓦陷入了昏迷，其余两人先将他带回了レカ町。由于无法帮助欧利瓦，加伊洛沮丧地来到了村外，玛露随后跟着出来寻找他。没想到已经被打倒的使徒再次出现，两人陷入了苦战。此时重新振作的欧利瓦出现在了两人面前，他们齐心协力地将使徒打倒。见到已经恢复到平时的欧利瓦，其他人终于放下了心。他们决定前往加波的老巢ナナシ城。



信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

BOSS：ブ-デ-

BOSS的弱点属性是光，不过由于"圣なる矢"的攻击力不高，在这里也不推荐使用，直接近距离攻击即可。BOSS的"ヒップアタック"的攻击范围是BOSS周围的一圈，躲远些便可以躲开，如果成功防御住这招则会出现攻击机会，因此建议玩家积极地防御。"毒ガス"会使我方全体中毒，建议直接攻击BOSS争取中断他的技能。如果距离BOSS比较远，BOSS便会毫不犹豫地滚过来。滚动为连续的多次攻击，而且在硬直恢复之前还有可能被打中，因此在战斗中不要与BOSS相距太远。

BOSS：ブ-デ-(第二战)

BOSS的攻击方式与上一次没有什么差别，不过此时欧利瓦学会了强力的圣属性魔法"グラディオン"，让另外两人专心回复，欧利瓦控制好与BOSS的距离使用"グラディオン"魔法就能轻松打倒他。

纳纳西城(ナナシ城)

一行人穿过死者之湖，来到了纳纳西城，在城中调查水晶球后出现了新的道路。几番周折之后他们来到了加波的面前，加波道出了一个令所有人震惊的事——欧利瓦和加波是灵魂共有者，一旦打倒了加波，欧利瓦也会一同消失。但是此时的欧利瓦已经下定了决心，要与加波抗争到底。经过一场激烈的较量后，他们终于取得了胜利。然而欧利瓦却随着加波一起消失了，只留下了他的魔法书掉在了地上……

BOSS：ジャボ-

BOSS的攻击方式比之前只多了一招攻击全体的暗属性魔法"イ－ゼラ－"，在BOSS正准备使用这招时用"グラディオン"魔法可以打出攻击机会，不过由于"グラディオン"魔法的咏唱时间太长，在看到字样后再使用必然来不及，因此需要提前进行预估，如果来不及就立刻切换成防御阵型并手动防御。"暗の冰结"这招同样利用防御来减少伤害。

BOSS：エビルナイト

BOSS的弱点是光属性，BOSS会使用"エビルガ－ド"提升自己的防御力，此时建议用"グラディオン"魔法攻击BOSS。"暴れ斬り"是全体物理属性攻击，对我方的伤害并不高，可直接上前攻击，若能成功中断技能便能得到进攻机会。

BOSS：漆黑の魔导士

本BOSS比较简单，因为BOSS不会移动，且攻击方式比较单一，大部分的攻击都很好躲，只有"魔导炮"这个攻击我方全体的技能会对我方造成巨大伤害，所以一见到魔导炮字样马上切换至防御阵型并手动防御可以大大地减少伤害。"スナップブロ－"攻击前方一定距离，"冥界の光"和"残光の暗"这两个技能分别对应屏幕左侧和右侧前方的直线攻击，注意分辨就能轻松躲开。如果有足够多回复MP的药，则可以躲在左侧对BOSS使用"グラディオン"魔法攻击，只要注意回避"冥界の光"，防御住"魔导炮"即可轻松打倒BOSS。

很久很久以前，有一个士兵，他为了保家卫国而非常努力地学习魔法。却没想到有一天，他所在的军队来到贤者之村进行杀戮，连女人和小孩都不放过。他才发现他努力所学的魔法只是被用于侵略而已。于是他违背了命令，掩护了村中贤者的女儿逃走。在与小女孩分开前，他将一个海螺挂饰交给了她，称这个护身符会保护着她。因此，他的家被烧毁，带着仅存的绝望之心，他成为了毁灭世界的执行者，漆黑的魔导士。这就是加波的过去，其实他依然想着要拯救这个世界。加波将他与欧利瓦灵魂之间的联系完全切断，让他回到了二之国。这时阿丽西娅前来告诉加波，其实她心里知道加波想要拯救这个世界，因为她正是当时他救下的那个小女孩……

由于欧利瓦的消失，其余三人沉浸在悲痛之中。不料，欧利瓦居然再度回到了众人身边。于是众人高兴地离开了ナナシ城。出城后，他们发现二之国已经完全变了样，充满了光明。而阿丽西娅也在欧利瓦的梦中将加波给他的护身符交给欧利瓦，让他好好地活下去。

圣灰

回到格罗涅尔王国，城已经是一片喜庆的景象，人们都在庆祝救世主欧利瓦打倒了加波。来到城内后，国王询问众人的打算，欧利瓦决意返回属于自己的霍特罗伊特。于是国王决定在庆祝会的时候同时举行欧利瓦的欢送会。正当欧利瓦准备回家的时候，天空里降下了圣灰。除了欧利瓦、玛露、加伊洛和希兹库之外周围所有的人都变成了魔物，整个格罗涅尔王国沦为人间地狱。此时拉斯及时赶到，将众人传送到飞空艇加尔德雷克号（ガルドレイク号）上。

在ガルドレイク号上，他们见到了少数的幸存者，并得

知三大王国同时降下了灰，几乎所有的居民都变成了魔物，虽然事情很紧急，但是磨刀不误砍柴工，疲惫的众人只好先休息一下再作打算了。

在梦中，欧利瓦见到柯柯露哭着说灰落下来了，都是她的错。醒来后欧利瓦将这事告诉其他人，他们便决定前往一之国找柯柯露。使用“ゲ－ト”魔法回到欧利瓦的家里，与柯柯露对话后发现她果然知道些什么，在她的请求下欧利瓦将她带到了二之国，然而眼前的景象让大家惊呆了——飞空艇上的人们也全部都变成了魔物！柯柯露立刻使用神圣魔法击碎了黑色水晶，恢复了所有人的状态。

这时，评议会的一员夏扎尔(シャザ－ル)来到众人面前，说柯柯露终于觉醒了，他告诉一行人柯柯露才是解决这一状况的关键。充满希望的大家带上了柯柯露分别前往三个王国。

Tips：在三个王国的居民身上带有各种回复食品，建议玩家操作加伊洛偷一些。

BOSS：ニャンダ－ル14世

在战斗开始前建议玩家让拉斯参战，以便及时回复。本场BOSS战分为两个阶段，第一阶段比较简单，BOSS只会使用“パワ－スクラッチ”和“ハウリングロア－”两种攻击方式，而且攻击欲望不高。但是当HP槽空后它会立刻满状态原地复活，并且立刻使出攻击力很高的单体攻击技能“キングスナックル”，注意及时切换到被锁定的角色进行防御。此外，BOSS还会使用“ウィルスクラッチ”，虽然攻击力不高，但是会令我方全体中毒，尽量直接攻击BOSS，争取中断他的攻击。

成功解放了格罗涅尔王国后，众人将善后工作交给了国王，回到了飞空艇上。柯柯露将一朵从黑色水晶附近摘到的花交给了欧利瓦，众人由此看到了柯柯露的过去。在某个王国中柯柯露被称为公主。国王死后，年幼的公主成为了女王蕾娜丝(レイナス)，但是由于她还小，国家的政务大权完全由评议会来处理，于是评议会的人们凭借着自己的权利四处作恶。由此明白了柯柯露的身世的大家决定前往下一个王国——巴巴纳西亚王国。

Tips：在格罗涅尔王国的贤者墓碑后可以找到米兰德，使用“スピリト－ク”魔法后他会提出个问题，输入“しょうかん”后即可得到魔法“テンペスト”。

BOSS：カウラ女王

本场战斗同样分为两个阶段，第一阶段主要使用“ビッグホ－ン”和“ビックスノ－ト”技能攻击敌人，躲在BOSS身后进行攻击比较安全，在她两侧攻击时她会使用滚动攻击从玩家身上碾压过去。HP槽空后战斗将进入第二阶段，BOSS会使用强力的攻击技能“ヒップアタック”，要阻止她使用这一招，需要用“ヘビ－ウェイト”魔法增加她的体重，只要预估“ヘビ－ウェイト”魔法的有效时间，及时地补上一个“ヘビ－ウェイト”魔法可以让BOSS毫无还手之力。在HP剩下一半以下后，若BOSS爬起来了，她将不会使用“ヒップアタック”，同时“ヘビ－ウェイト”魔法也无效，但这时的她已经不会对我方造成威胁了，乱刀砍死即可。

通过大家的努力，巴巴纳西亚王国也回复了原样。柯柯露将第二朵花交给了欧利瓦，众人再次看到了——长大后的蕾娜丝发觉了人们生活于王国的艰辛，下定决心改变这一现状，但是在评议会的面前，她的努力都白费了……

BOSS：暴走イベリコ－グZ

BOSS的弱点属性是雷，第一阶段在远距离利用雷属性技能可以轻松搞定。HP槽空后它会增大磁力将周边的废铜烂铁吸附到身上，进入第二阶段。此时需要注意“スクラップブロ－”这个技能，由于攻击范围是我方全体，注意及时切换成防御阵型并手动防御。其余的攻击方式并不会对我方造成威胁，只要躲在一边使用雷属性技能攻击即可。



拯救出伯格帝国后，拉斯将帝国的治安交给守卫队长来维持，便跟随众人回到了飞空艇上，得到了第三朵花之后众人看到了蕾娜丝女王努力的学习魔法，最终成功地学会了能“给人带来幸福”的魔法“圣灰”，令她万万没有想到的是，人们在接触到圣灰后变成了魔物，它们相互厮杀，最后只剩下她一个人……从这段幻像中，众人得知下一个线索在幻之大地莫亚（モ－ヤ），于是便乘坐着飞龙前往莫亚大陆。

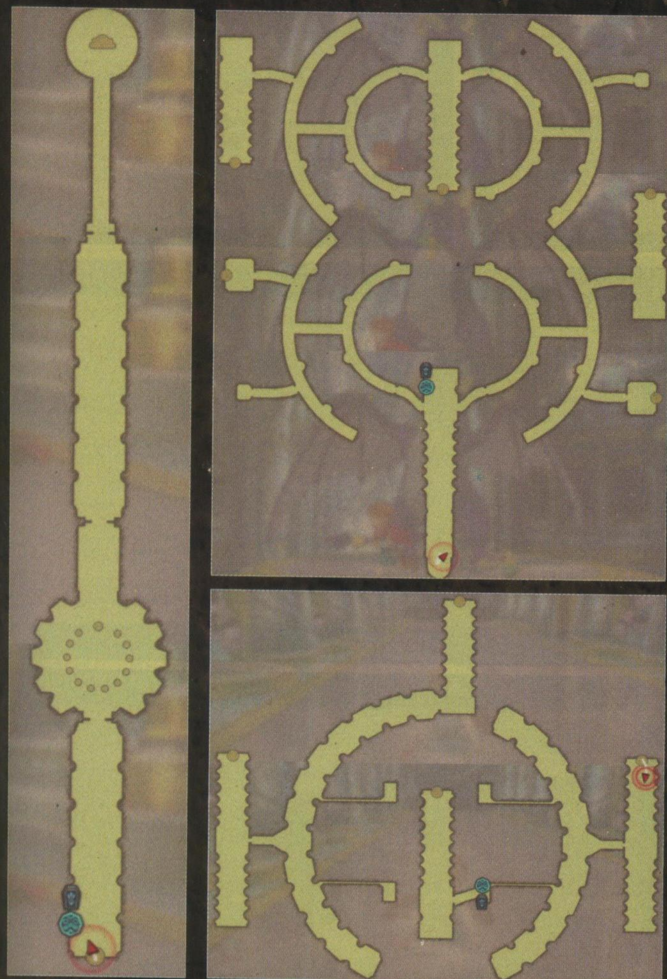
此时笼罩着莫亚大陆的浓雾已经散去，但是众人还是必须在莫亚大陆东侧的鸟形图案上才能够降落。他们一路走到祭坛前，利用“时よ戻れ”魔法将磨损的鸟形团复原，再利用“见えざる道”魔法现出了通路。

欧利瓦等人进入了记忆の祭坛，将三朵花分别放入三个坛中后，他们再次看到了幻像——柯柯露来到了蕾娜丝的面前，但却被绝望的她驱逐了出去。蕾娜丝女王也变身成为了灰之女王，想着干脆将这一切推倒重来，重新创建这个世界。

由于三朵花触发了记忆の祭坛的机关，灰之女王的宫殿便出现在空中。一行人回到了飞空艇上，集合三国的兵力对于灰之女王的宫殿发动总攻。可对方却丝毫没有还击的迹象，于是他们便乘坐着库洛来到了宫殿内部。

白の宫殿

欧利瓦等人骑着库洛来到了白之宫殿中，到达中央区域后遇到了夏扎尔。柯柯露认为有了众人的协助，一定能够让蕾娜丝复原。为了向夏扎尔展示他们的能力，只有战斗一途。取得胜利后，得知夏扎尔其实在很久以前就离开了人世，只留下灵魂寄宿在杖上面，由于蕾娜丝的幻想过于强烈，才



致了他的出现。他请求众人一定要拯救他的女儿蕾娜丝。

欧利瓦等人继续前进来到宫殿最深处，等待着他们的正是蕾娜丝女王和其余的评议员。女王极力地否认了这个世界，然而欧利瓦认为每个人都非常努力地活着，这个世界还是值得珍惜的。当欧利瓦道出，这一切都是蕾娜丝的心创造出来的幻境时，评议会成员和女王都在瞬间消失了！原来灰之女王只关注着自己的世界，她那强力的魔力使得这些幻象实体化了。但她始终认为这个世界是不完整的，必须毁灭后重新创造。没有办法，欧利瓦等人只好凭自己的力量打倒了她。取胜后，欧利瓦等人最终感化了她，终于使她接受了她自身内心的另一部分——柯柯露。二人合为一体，恢复了蕾娜丝女王本来的模样，但此时，评议员的灵魂从蕾娜丝的束缚中脱离了出来，反向蕾娜丝袭去。于是大家拿起了武器，与蕾娜丝一同战斗。

BOSS:シャザール

夏扎尔的攻击技能和弱点属性主要由他周围气场的颜色决定的，最可怕的是蓝色气场，此时他将会使用异常强力的冰属性魔法“绝对零度”，只要见到气场变蓝，玩家就应该立即将更换冰属性耐性较强的心之战士，并切换成防御阵型手动防御。气场为绿色时会使用“天の雷鸣”，对应的弱点为火。气场为红色时会使用“神秘の炎”，对应的弱点为水。周围无色彩的气场时会使用“大地の怒り”，无弱点属性。除了他的“绝对零度”之外，都可以争取中断其他的技能，只要成功中断他的技能便会出现攻击机会。

BOSS:灰の女王レイナス

灰之女王有物理耐性，不过HP不多，慢慢磨即可。她的“ミ－ティアライト”魔法攻击力很高，注意及时防住。“ダ－クフレイム”和“マジックアロ－”的攻击力不高，可以无视。在她HP剩余一半以下后，她会使用“ダ－クバリア”魔法，此时她身边会出现黑色的防护罩，受到物理攻击便会放出黑色的魂，战斗时注意绕开这些魂。

BOSS:圣灰の女王

BOSS的“イ－ゼルラッシュ”为冲撞攻击，若被BOSS锁定后可尽量往同伴少的方向跑，以防同伴被撞到。“ブレイクホ－ン”技能的攻击范围为BOSS正前方，只要转移到侧面即可躲开。“ヘビ－ダイブ”的攻击范围是BOSS落下地点的附近。“イレディケイタ－”技能的准备时间比较长，而且在发动之前会先向后跳一步，在它向后跳的时候停止攻击并手动防御即可。如果能够成功中断这招便将会出现攻击机会。

BOSS:エルダ－ドゥ－ク

一开战BOSS便会使用必杀技“カオスボルテックス”，建议一开战先将阵型切换成防御阵型并手动防御，可以有效地减少伤害。之后玩家操作欧利瓦一直使用“イ－ゼラ－”攻击，从而吸引“モ－タ－”的火力，保证蕾娜丝在准备“魔法封じ”的时候不会被干扰。打倒杂兵后需要注意它的“シャインスパ－ク”技能，攻击范围是BOSS周边，攻击力比较高，见到BOSS准备这招时可以靠直接收回心之战士来回避。“ナイトメアブレス”会使角色睡着，只要离开它的前方即可躲开。清空BOSS身边的杂兵后，一段时间后BOSS会再次召唤出来，此时再次利用全体攻击的魔法优先解决杂兵。杂兵一共有10个，只要全灭它们之后BOSS就不会再召唤，不过此时BOSS基本上不死也残了。

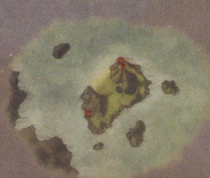
通关以后

在悠扬的ED《心のかけら》过后，系统将提示存档。读取带有星号的通关记录后欧利瓦出现在一之国，等级、道具、心之战士等要素尽皆保留，剩余的任务委托都将开启；ゴ－ストの谷的赌场追加VIP房间，利用游戏币换取S级奖品后可以在此欣赏动画和过场；斗技场也将出现新的挑战。同时，在迷宫中会追加新的魔物——金色的传说系魔物，从它们身上可以偷到不少高级的素材和强力的武器，因此建议各位玩家在通关后完成116至130任务的过程中多多在迷宫中寻找金色魔物。而131号任务的BOSS比较特殊，可以无限次挑战，每次挑战都会随机掉落高级素材。另外，在记忆の祭坛可以找到米兰德，使用“スピリト－ク”魔法后他会提出个问题，输入“まどうしのほうい”后即可得到最后一个魔法“バルゼノン”。

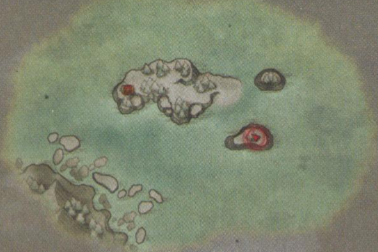
在ヤドリカ岛的洞窟中，使用“ト－カ－”魔法可以接受心之战士的委托，分别给他们带上“古びた剑×2、フロ－ラルケ－キ×2和バ－ニイケ－キ、铁の齿车、タブタブ以及蘑菇类的心之战士后便可以完成他们的委托，此时再与其中的トコトコ对话可以得到ともだちのしるし，之后在储存洞处便可以更改心之战士的名字。

此时建议玩家先找到全部的隐藏宝箱，剩余的岛屿地图如下图所示：








トーミン島


コハル島


ネムリア島


ガンブル島


サンゴン島


ヤドリカ島


オートリ島


タスガレ島

全任务一览表

编号	任务名称	接受地点	解决方法	任务报酬	奖章
1	なんでも后回し	ゴロネ－ル王国	用ハ－トキュア给与其やる气	ふんわりパン ×3、30G	2
2	怠けたがりな主妇	ゴロネ－ル王国	用ハ－トキュア给与其やる气	チョコ ×3、プリン ×3、30G	2
3	スパイス名人	ババナシア王国(需要先接下048号任务)	用ハ－トキュア给与其やる气	ジュ－シ－サンド ×2、100G	2
4	绘本を返して!	ババナシア王国	用ハ－トキュア给与其やさしさ	ばっちりコ－ヒ－×2、100G	2
5	修业の旅へ	ババナシア王国	用ハ－トキュア给与其勇气	バ－ニイケ－キ ×3、100G	2
6	渔师の苦恼	港町ビッキ－ニ	用ハ－トキュア给与其勇气	フィッシュバ－ガ－×2、200G	2
7	もっと水着を	港町ビッキ－ニ	用ハ－トキュア给与其がまん	ビタ－アイス ×5、200G	2
8	无口な料理人	ド－トン森	用ハ－トキュア给与其やさしさ	ジュエルアイス ×3、300G	2
9	ボケの岚	ド－トン森	用ハ－トキュア给与其がまん	フェアリ－チョコ ×3、300G	2
10	妹のために	ボ－グ帝国	用ハ－トキュア给与其やさしさ	いやしの圣水 ×2、500G	3
11	想いよ届け	ボ－グ帝国	用ハ－トキュア给与其勇气	ババナンプリン ×3、500G	3
12	止まらない居眠り	ボ－グ帝国	用ハ－トキュア给与其がまん	梦落としジュエル、500G	3
13	疑りぶかい门番	ボ－グ帝国	用ハ－トキュア给与其信じる	ころっとミ－トパイ ×3、500G	3
14	进まない研究	ボ－グ帝国	用ハ－トキュア给与其信じる	もくもくアイス ×3、500G	3
15	学校へ行こう	ゴロネ－ル王国	用ハ－トキュア给与其やる气	ミスティチョコ ×3、750G	3
16	引退宣言	ゴロネ－ル王国	用ハ－トキュア给与其勇气	ヘロヘロジュエル、750G	3
17	恼ましき日々	ババナシア王国	用ハ－トキュア给与其信じる	フロ－ズンプリン ×3、750G	3
18	さらば故乡よ	港町ビッキ－ニ	用ハ－トキュア给与其信じる	目ざましジュエル、750G	3
19	友达と游ぼう	ゴロネ－ル王国	用ハ－トキュア给与其やさしさ	まんぷくバ－ガ－×3、1000G	3
20	寒がりな男	サムラの町	用ハ－トキュア给与其がまん	白雪アイス ×3、1000G	3
21	しっぽ相扑チャンピオン	ゴロネ－ル王国	用ハ－トキュア给与其自信	タイフ－ンケ－キ ×3、1000G、合成配方	3
22	画家のスランプ	ババナシア王国	用ハ－トキュア给与其自信	女神の泪、合成配方、1000G	3
23	笑いの际の卵	ド－トン森	用ハ－トキュア给与其自信	骨付きミ－トパイ ×3、1000G	3
24	行き诘る研究	ボ－グ帝国	用ハ－トキュア给与其自信	贤者の药、合成配方、1000G	3
25	爱しのババナ	ババナシア王国	用ハ－トキュア给与其爱	ゴ－ルデンパイ ×2、1500G	5
26	仆を舍てないで!	港町ビッキ－ニ	用ハ－トキュア给与其爱	グレグレプリン ×3、1500G	5
27	ペットとの绊	ボ－グ帝国	用ハ－トキュア给与其爱	まんぷくバ－ガ－×5、1500G	5
28	雪よりも冷たい	サムラの町	用ハ－トキュア给与其爱	スノ－ドロップチョコ ×3、1500G	5
29	歌手への憧れ	ババナシア王国	用ハ－トキュア给与其梦	ガッツナッツケ－キ、1500G	5
30	理想の猎师	港町ビッキ－ニ	用ハ－トキュア给与其梦	惠みの圣水、1500G	5
31	终わらない研究	ボ－グ帝国	用ハ－トキュア给与其梦	大风车ジュエル、1500G	5
32	少年の梦	レカの町	用ハ－トキュア给与其梦	キュアバイタル ×2、1500G	5
33	无气力な夫	ババナシア王国	用ハ－トキュア给与其やる气	ランタンフル－ツ ×3、100G	2
34	毒舌な妻	港町ビッキ－ニ	用ハ－トキュア给与其やさしさ	バ－ニイケ－キ ×3、200G	2
35	おびえる夫	ド－トン森	用ハ－トキュア给与其勇气	まんぷくバ－ガ－×2、300G	2
36	食べすぎな妻	ボ－グ帝国	用ハ－トキュア给与其がまん	もくもくアイス ×3、500G	3
37	人间不信の夫	サムラの町	用ハ－トキュア给与其信じる	惠みの圣水、1000G	3
38	踏み出せない妻	レカの町	用ハ－トキュア给与其自信	リフレッシュエキス、1000G	5
39	冷たい夫	ゴロネ－ル王国	用ハ－トキュア给与其爱	マジカルエッセンス、1000G	5
40	虚ろな妻	ゴロネ－ル王国	用ハ－トキュア给与其梦	生命の雨ジュエル、1500G、合成配方	5
41	どこに隐した?	ゴロネ－ル王国	带来位于城门所在场景左侧角落壶里的おもちゃのイアリング	若草のマント、50G	2
42	生活の彩りを	ゴロネ－ル王国	带来2个高原の花和涌き水	木の盾、50G	2
43	痛いの痛いの飞んでいけ	ゴロネ－ル王国	第一个人在通往大贤者墓的地方,第二个人在依赖人对面的梯子上方,第三个人在装备店中,需要分别对三人使用ヒ－ル	スイ－トパイ ×3、50G	3
44	森で暮らす人々	ゴロネ－ル王国东北方向森林中	打倒5只ブリドリル	すっきりコ－ヒ－×3、50G	4
45	爱情たっぷり便当	ババナシア王国	将爱心便当带给位于モエ－ルの森的丈夫,之后回来报告	マタタキノコ ×3、200G	3
46	砂漠の暴れん坊	ババナシア王国	打倒10只コッツヘイ	骨の剑、200G	3
47	道草トリオ	ババナシア王国	找到3只鸽子,一只在宿屋门前的喷泉附近;一只在城门前广场贤者灵魂附近;一只在道具屋中。需要使用魔法ト－カ－。	不死鸟の羽根 ×2、400G	2
48	砂漠のオアシスカレ－	ババナシア王国	带来やわらかビ－フ、つややかライス和传说のスパイク	砂漠のオアシスカレ－×5、200G	4
49	新作水着の材料	港町ビッキ－ニ	带来3个カラフルはっぱ,用冰结打倒ナッチ后即可入手	フラワ－パフェ ×4、400G	3
50	アオガニの乐园	港町ビッキ－ニ	找到蓝色螃蟹的朋友后回来汇报	ばっちりコ－ヒ－×3、400G	3
51	相方のハリセン	ド－トン森	打倒处于黑暗状态的ビゴ－ル,取得3个相方のハリセン交给依赖人	灵木のヤリ、700G	3
52	飞び込んだのは…	ド－トン森	将よくなり草、シャキ－ルの叶、きれいな涌き水交给依赖人	ミスティチョコ ×2、ババナンプリン ×2、700G	4
53	モエ－ルの危机	モエ－ルの森	打倒3只ギャングドッシシ后打倒ボスドッシシ	とんがりボウシ、700G	6
54	ボ－グに笑く花	ボ－グ帝国	用マッハ栽培使盆栽生长,再带来心之战士サンサン令其开花	圣なる光ジュエル、1000G	5
55	新药开发(完成妹のために任务后出现)	ボ－グ帝国	到ボ－グ帝国的西方森林中与居民对话,将バ－ニィケ－キ交给她后可得到蘑菇	目觉めのカプチ－ノ ×2、1000G	5
56	やっかいな海贼船(完成新药开发任务后出现)	ボ－グ帝国	打倒前往ビッキ－ニ航路上的四艘海贼船,注意第四只船上有比较强的キャプテンデッド,挑战前注意存档。	海贼のカタナ、1000G	6
57	飞行艇の修理	空贼王のアジト	得到"ボロボロのパ－ツ"后来到一之国找クロ－ド即可得到"ピカピカパ－ツ",交给依赖人即可	ヘビ－メイル、1500G、合成配方	4
58	空贼のお守り	空贼王のアジト	打倒附近海域的"サバンニャ－"得到"风きりばね",并交给依赖人	カマイタチジュエル、1500G	4
59	1人でも大丈夫?	サムラ东の洞窟	将ピョンキチ的等级练至40级	アイスジュエル、1500G、合成配方	5
60	ビッキ－ニのビキニ	サムラの町	到ビッキ－ニ找"新作水着の材料"任务的依赖人对话后到サンゴン岛上对海鸥使用"ト－カ－"魔法得到"カラフルビキニ",交给依赖人即可。	ヘルシ－パフェ ×2、白雪アイス ×2、2000G	5
61	迷子をさがして	サムラの町	与镇子北方出口的小孩对话后,到大冰河穴打倒包围着雪人的ジャイウォ－タ和ブル－アラビン,再将雪人带回村子。	勇气のバッジ、2000G	5
62	梦で见た花	レカの町	与一之国オリバ－东边的少女对话后使用"时よ戻れ"魔法得到"一ノ国の花",交给依赖人即可。	フロ－ラルケ－キ ×2、フラワ－パフェ ×4、2500G	6
63	腰痛の特效药	レカの町	与サムラ的雪人对话后装备"バ－ニングソ－ド"打倒5只"ガチガチドン"便可以找雪人拿到"こなゆきシップ",交给依赖人即可	リフレッシュエキス、2500G	7
64	グルメなルパカ	レカの町	依次交给ルパカ"ババナ"、"ほたるエビ"、"黑トリュフ"和"雪ダイコン"。	吸收ジュエル、2500G、合成配方	6
65	犯人を追え!	ゴロネ－ル王国	跟随地图上的脚印打倒まじんイグニ－取回"ネコの鼻かざり",并交给门卫。这个任务中会出现三种脚印,注意辨别。	ブライトシング、3000G	8
66	理想のモデル	ババナシア王国	将位于サムラ南方的ガンブル岛上森林里的少女带到画家面前	グレ－トシ－ルド、3000G	6
67	カレ－屋繁盛记	ババナシア王国	分别将"砂漠のオアシスカレ－"交给ババナシア王国的スパイス名人、ビッキ－ニ的村长、ボ－グ帝国中黑市の店主、赌场的バ－テンダ－和ゴロネ－ル西北(バシルナ平原西部)森林中的少年	砂漠のオアシスカレ－×20、3000G	8

全任务一览表

编号	任务名称	接受地点	解决方法	任务报酬	奖章
68	会心の目觉め	ボーグ帝国	先给他"早おき时计"和"目觉めのカプチーノ",再带来一只拥有"目ざまし"技能的心之战士。	ドラゴンランス、3000G	7
69	妖精搜索大作战!	モエールの森	找到5个妖精,第一个妖精在空贼のアジト附近的红色骷髅旗下方;第二个妖精在ナーケルナット遗迹;第三个妖精在一之国;第四个妖精在ボーグ东北方向的洞窟中;第五个妖精在コハル岛的森林中。	虹色の化石 ×2、5000G、合成配方	10
70	海贼王の宝	港町ビッキーニ	1. 向镇中的7个人打听ビッキーニ海贼团的事,分别到コチコチ岛、ナンショー岛、トレール海岸、オートリ岛、ハーベス海岸、オルディ山岳、サンゴン岛调查7个石碑后向依赖人报告,解读谜题(答案是へぶるち3せい),找到ヘブルチ后去调查ブラッカ岛的石碑,之后回去报告即可	邪心のヒトミ ×2、5000G、合成配方	10
71	砂漠のイマージエン	ババナシア王国	带上みじゅくババナン和こどもアラビン找依赖人	スタードロップ、ムーンドロップ、500G	4
72	机械のイマージエン	ボーグ帝国	带上ゼンダイン、ポンポンメカ和つちハグルン找依赖人	サンドロップ ×2、サターンドロップ ×2、2000G	5
73	雪山のイマージエン	サムラの町	带上ステルラ、ジョーオ和となりのユウマ找依赖人	极上サンドロップ、极上スタードロップ、3000G	6
74	更なるイマージエン	レカの町	带上从ヒュン进化2次的ドラキュン、从アッチー进化2次的テツカッチー和从ソロッパ进化2次的ブラーバン找依赖人	极上ムーンドロップ ×2、极上サターンドロップ ×2、5000G	7
75	传说のイマージエン	ゴロネール王国	依次到コハル岛、ニエルデ砂漠东南的テンプルの丘和レカ大陆南方的ナンショー岛打倒オキシドン、ゴールドゴレムン和ゲンガン,并与旁边的ネロリ对话	デーポレチケット、レリックチケット、サイトーチケット、8000G	8
76	合成の名人	港町ビッキーニ	合成フレイムダガー,石のナイフ在バナナシア王国可以买到,炎のプリズム由サンサン或者アッチー掉落。	思いでの花 ×2、ビッチャストーン×2、400G、调合配方	3
77	合成の达人	トレール海岸东南的森林中	利用ヒスイの玉 ×2、黑ハガネ ×2和こくよう石 ×2合成ブレイブスピア	雾ふき花 ×2、クールロック ×2、1500G、合成配方	5
78	合成の超人	テンプルの丘の洞窟	利用グレートアックス、暗のつばさ ×2、记忆のヒゲ ×3制作魔人のマサカリ后再利用魔人のマサカリ、虹色の化石 ×5、真理の卷物 ×5制作武神のマサカリ。暗のつばさ由モーヤ大陆的レリック或ツターミン掉落;记忆のヒゲ由白の宫殿的ジャームス或スットコ掉落;虹色の化石由大冰河穴的金色ネムドラン掉落;真理の卷物由ゴーストの谷的金色ジャームス掉落。	大地のなみだ ×2、月光のカケラ×2、5000G、合成配方	7
79	旅人の手记《平原》	ゴロネール王国	带来位于ゴロネール王国西北方向有两棵树的小岛上的笔记	巨兽のキバ、50G	3
80	旅人の手记《火山》	ババナシア王国	带来位于デカロック山外树下的笔记	祈りの服、200G	3
81	旅人の手记《孤岛》	ドートン森	带来オーキニ岛西北洞窟中树边的笔记	ゴージャスな服、700G	3
82	旅人の手记《坑道》	ボーグ帝国	带来位于ボーグ帝国西南方坑道入口的笔记	カイザークロウ、1000G	5
83	旅人の手记《雪原》	サムラの町	带来西方森林里居民捡到的笔记	豪华なよろい、2000G	5
84	旅人の手记《幻の大地》	港町ビッキーニ	带来掉落在モーヤ西北侧骷髅画像附近岩石的笔记	セレブリティマント、3000G	7
85	旅人の手记《世界の中心》	ゴロネール王国	带来ゴロネール王国南方的森林中的笔记	光のつばさ ×2、5000G、合成配方	10
86	野菜どろぼう	ツバクロ商会	打倒ゴロネール王国东南方向的ガウリウス。	古びた剑、50G	2
87	街道のいたずらっこ	ツバクロ商会	打倒ゴロネール王国西边的グランピー。	ビターアイス ×4、80G	2
88	幻の根を求めて	ツバクロ商会(完成003号任务后出现)	打倒モエールの森南方高台上的デーポレ。	マイルドチョコ ×5、200G	2
89	砂漠の决斗	ツバクロ商会(完成其他讨伐任务后出现)	打倒ニエルデ砂漠北部的コッツしょうぐん。	骨の盾、200G	2
90	俊足の逃走犯	ツバクロ商会	打倒ニエルデ砂漠东部的ファン?ルー。	ファイアロップ、300G	3
91	ならず者の要求	ツバクロ商会	打倒港町ビッキーニ东方的ネオゴブヒン。	フィッシュバーガー×4、400G	3
92	マグマの母	ツバクロ商会	打倒デカロック山中的マグママ。	ファイアマーク、600G	5
93	强欲な盗贼团	ツバクロ商会	打倒サワーズ诸岛的ニャイガー。	毒カッターシュエル、600G	3
94	ハラペコ海兽	ツバクロ商会	打倒位于サワーズ诸岛周边海上的ホエルン。	怪鱼のツノ、800G	5
95	调查队の苦难	ツバクロ商会	打倒位于ビッキーニ东北方向トレール海岸的ゴレムン。	圣なるナイフ、800G	5
96	オールドマシーン	ツバクロ商会	打倒位于ボーグ帝国西南铁桥的スチームン。	ビリリジュエル、900G	4
97	岸壁の暴れん坊	ツバクロ商会	打倒ボーグ帝国南方岸壁的まじんアクア。	イナズマスピア、1000G	6
98	鼻つまみ者	ツバクロ商会	打倒位于ゴーストの谷南部的アスベトン。	魔毒のツノ、1200G	6
99	マグマの奥様	ツバクロ商会	打倒位于デカロック山中腹的マグマダム。	火しばりジュエル、1500G	6
100	ロンリーローリング	ツバクロ商会	打倒空贼王のアジト南方的フーガン。	目觉めのカプチーノ、1500G	6
101	潮水マーキング	ツバクロ商会	打倒タスガレ岛周边海上的ホエルンブロー。	贵族のフロック、1500G	6
102	炎の巨人	ツバクロ商会	打倒デカロック山火山地带的ジャイファイア。	アイアンメイル、1500G	6
103	幻惑の魔物	ツバクロ商会	打倒位于レカ大陆オルディ山岳北部的フェルミラン。	守护者のトーガ、1500G	4
104	逃げる大搜查线	ツバクロ商会	打倒ミド大陆ハーベス海岸的まじんマーレ。	ヘビーメイル、2000G	6
105	孤岛の危机	ツバクロ商会	打倒位于ミド大陆北部オートリ岛上的ダーストン。	战士のブローチ、2000G	6
106	冰结一家	ツバクロ商会	打倒位于冰河岛北方トーミン岛上 的ユウマのパパ。	雪の玉ジュエル、1500G	4
107	冰の巨人	ツバクロ商会	打倒冰河岛コエルコ雪原南部的ジャイアイス。	シャボンジュエル、2500G	8
108	王国の危机	ツバクロ商会	打倒ミド大陆バシルナ平原西部的ラーガン。	恶魔のキバ、2500G	8
109	マグマの贵妇人	ツバクロ商会	打倒ミド大陆デカロック山山顶的マグマネーゼ。	热线ジュエル、2500G	8
110	どくどく散布	ツバクロ商会	打倒レカ大陆东方ハテンコ岛上的スモーグン。	暗のよび声ジュエル、3000G	8
111	调查队の危机	ツバクロ商会	打倒记忆の祭坛前的ストーンゴレムン。	ネコ王のツメ、3000G	8
112	冻土の霸者	ツバクロ商会	打倒冰河岛南方ネムリア岛上的まじんカエール。	おたけびジュエル、3000G	8
113	海の王者	ツバクロ商会	打倒幻の大地モーヤ西南方ヤドリカ岛湾内的ホエルンキング。	龙神のツメ、4000G	10
114	来る灾厄!	ツバクロ商会	打倒レカ大陆ホノグラ平原北部山岳地带的シエンガン。	天界の风ジュエル、4000G	10
115	传说との遭遇	ツバクロ商会	打倒オーキニ岛西南绝海の孤岛上的マジンゴレムン。	スターゲイザー、4000G	10
116	静かなる守り人	ツバクロ商会	调查位于北の森泷の回廊里的黑色球体后打倒ヌシ	魔兽のキバ、2500G	-
117	カラ回る首领	ツバクロ商会	调查位于ゴロネール地下水道里的黑色球体后打倒チューベル17世	星のチュニック、2500G	-
118	稳やかなる战士	ツバクロ商会	调查位于モエールの森里的黑色球体后打倒ホーンタウロス	ミラーシールド、2750G	-
119	勇ましき偶像	ツバクロ商会	调查位于精灵の神殿里的黑色球体后打倒バラゴス	シャインエッジ、3000G	-
120	耐え忍ぶ巨人	ツバクロ商会	调查位于デカロック山里的黑色球体后打倒マグマドラン	兽王のツメ、3250G	-
121	大地を梦见る魔物	ツバクロ商会(完成116至120号任务后向案内人报告)	调查オーキニ岛オカンやま保育园里的黑色球体后打倒クラゲイル	グロリアスランス、3500G	
122	暴走する机兵	ツバクロ商会(完成116至121号任务后向案内人报告)	调查ボーグ宫殿内的黑色球体后打倒XX。	ギガントメイル、3750G	
123	狂乱の信仰者	ツバクロ商会(完成116至122号任务后向案内人报告)	调查ゴーストの谷里的黑色球体后打倒ボロン。	セレブリティマント、4000G	
124	伟大なる龙王	ツバクロ商会(完成116至123号任务后向案内人报告)	调查アレクラ山岳北部的黑色球体后打倒セキリュウ。	オーガアックス、4250G	
125	才走る军师	ツバクロ商会(完成116至124号任务后向案内人报告)	调查ナーケルナット遗迹内的黑色球体后打倒ファラージャ。	クリスタルローブ、4500G	

全任务一览表

编号	任务名称	接受地点	解决方法	任务报酬	奖章
126	梦追いし海贼	ツバクロ商会(完成 116 至 125 号任务后向案内人报告)	调查レカ大陆东北方向ブラッカ岛的黑色球体后打倒スカルバロン。	マインドイーター、4750G	–
127	主持つ冰狼	ツバクロ商会(完成 116 至 126 号任务后向案内人报告)	调查大冰河穴内的黑色球体后打倒アングレイク。	龙神のツメ、5000G	–
128	邪なる良心	ツバクロ商会(完成 116 至 127 号任务后向案内人报告)	调查死者の湖里的黑色球体后打倒ブーデー。	神秘のよろい、5500G	–
129	蛮勇なる魔剑士	ツバクロ商会(完成 121 至 128 号任务后向案内人报告)	调查ナナシ城内的黑色球体后打倒エビルナイト。	スターゲイザー、6000G	–
130	世界を慈しむ女王	ツバクロ商会(完成 129 号任务后向案内人报告)	调查记忆の祭坛里的黑色球体后打倒エルダードゥーク。	圣兽のキバ、7000G	–
131	世界の案内人	ゴロネール王国南方大森林中的世界の案内人	完成 116 到 130 号任务后进入案内人旁的门内打倒世界のヌシ	モービルのカギ	–

在上述任务中,48 号任务的流程相对比较麻烦,接下任务后先去完成 3 号任务,之后他才会说出制作传说のスパイク所需要的材料(タメリクの根和カーライの种 ×3),前者需要到协会中接下 88 号任务,打倒讨伐怪后它会掉落。后者则是在火山附近采集到的。将这些材料交给スパイク名人后便可以制作出传说的スパイク。

全合成列表

编号	物品	必要素材
1	ジューシーサンド	ふんわりパン、やわらかビーフ
2	フィッシュバーガー	ふんわりパン ×2、ギョギョうお、パリパリレタス
3	まんぷくバーガー	ジューシーサンド、パリパリレタス、ほたるエビ
4	リフレッシュエキス	いやしの圣水、いにしえの叶 ×2、争いのタネ ×2
5	いやしの圣水	雾ふき花、よくなり草 ×3、きれいな涌き水
6	惠みの圣水	いやしの圣水、サワーグレープ、シャキールの叶 ×3
7	ばっちりコーヒー	すっきりコーヒー×2、きれいな涌き水
8	目觉めのカプチーノ	ばっちりコーヒー、シャキールの叶、のうこうミルク ×3
9	夜明けのエスプレッソ	ばっちりコーヒー×2、雾ふき花、シャキールの叶 ×3
10	贤者の药	リフレッシュエキス、雷の结晶、マタタキノコ ×3
11	天の息吹き	不死鸟の羽根、クールロック、高原の花
12	キュアバイタル	いにしえの叶、よくなり草、高原の花
13	マイルドチョコ	チョコ、のうこうミルク、ハナハチのミツ
14	フェアリーチョコ	マイルドチョコ、かっちりフラワー、思いでの花
15	ミスティチョコ	チョコ ×2、雾ふき花 ×2、ハナハチのミツ
16	スノードロップチョコ	ミスティチョコ、キャラメル ×2、雪の结晶
17	プリンセスチョコ	フェアリーチョコ、スノードロップチョコ、ロイヤルベリー×2
18	マイルドプリン	プリン、まんまるタマゴ ×2、ハナハチのミツ
19	ババナンプリン	マイルドプリン、ババナ ×2、ふわふわ草
20	フローズンプリン	プリン ×2、雪の结晶、ハナハチのミツ ×2
21	グレグレプリン	フローズンプリン、マスカット ×2、サワーグレープ
22	ミラクルプリン	ババナンプリン、グレグレプリン、キングバナナ ×2
23	バーニイケーキ	ケーキ、スイートにんじん ×3
24	フローラルケーキ	バーニイケーキ、まんまるタマゴ ×2、かっちりフラワー
25	タイフーンケーキ	ケーキ ×2、キャラメル ×2、风きりばね
26	ガッツナッツケーキ	タイフーンケーキ、雷雨のタネ、ちからの魔石
27	ドラゴンケーキ	フローラルケーキ、火龙の化石、ロイヤルベリー
28	サワーパフェ	パフェ、ヨーグルト ×3
29	フラワーパフェ	サワーパフェ、高原の花、思いでの花
30	マッシュパフェ	パフェ ×2、黑トリュフ ×2、マタタキノコ
31	ヘルシーパフェ	マッシュパフェ、雪ダイコン ×2、よくなり草 ×2
32	クラウンパフェ	フラワーパフェ、ロイヤルベリー、キングバナナ ×2
33	ビターアイス	アイス、よくなり草
34	ジュエルアイス	ビターアイス、スイートにんじん ×2、炎のプリズム
35	もくもくアイス	ビターアイス、マスカット ×2、ふわふわ草
36	白雪アイス	もくもくアイス、ヨーグルト ×2、雪の结晶
37	プリズムアイス	ジュエルアイス、サワーグレープ、ロイヤルベリー×2
38	スイートパイ	パイ、スイートにんじん ×3
39	クリスタルパイ	スイートパイ、ヨーグルト ×2、きれいな涌き水
40	ごろっとミートパイ	スイートパイ、やわらかビーフ ×2、雷雨のタネ
41	骨付きミートパイ	ころっとミートパイ、かたい骨、青い香木
42	ゴールデンパイ	クリスタルパイ、ババナ ×2、キングババナ ×2
43	极上サンドロップ	サンドロップ、太阳の结晶 ×3
44	极上スタードロップ	スタードロップ、星の结晶 ×3
45	极上ムーンドロップ	ムーンドロップ、月の结晶 ×3
46	极上サターンドロップ	サターンドロップ、土星の结晶 ×3
47	战士の剑	兵士の剑、アイアモンド、黑ハガネ
48	古の宝剑	记忆のヒゲ、ヘビーベル ×2、思いでの花 ×3
49	圣王の剑	グレートソード、いん石 ×2、ちからの魔石 ×3
50	星云の剑	圣王の剑、星の真珠 ×2、いん石 ×3
51	ゴッドディーバ	星云の剑、虹色の化石 ×5、大地のなみだ ×5
52	フレイムダガー	石のナイフ、炎のプリズム
53	オブシダンナイフ	石のナイフ、こくよう石
54	ホーリーダガー	铁のカマ、黑ハガネ、きれいな涌き水
55	ソニックエッジ	アイスエッジ、いん石 ×2、风きりばね ×2
56	フォトンエッジ	ソニックエッジ、月光のカケラ ×5、邪心のヒトミ ×5
57	ブロードアックス	铁のオノ、铁の齿车
58	ギアスラッシュ	ブロードアックス、ドリルネジ、铁の齿车
59	魔人のマサカリ	グレートアックス、暗のつばさ ×2、记忆のヒゲ ×3

全合成列表

编号	物品	必要素材
60	武神のマサカリ	魔人のマサカリ、虹色の化石 ×5、真理の卷物 ×5
61	圣骑士のつち	タワークラッシュ、アイアモンド ×2、ヘビーベル ×2
62	ピコポンハンマー	ダンディパイプ ×2、ふわふわ草 ×3、つるつるレザー×3
63	メテオハンマー	ピコポンハンマー、ホワイトパイプ ×2、いん石 ×3
64	ブレイブスピア	ヒスイの玉 ×2、黑ハガネ ×2、こくよう石 ×2
65	战士のヤリ	兵士のヤリ、アイアモンド ×2、ヘビーベル ×2
66	アルカンシエル	记忆のヒゲ、ヒスイの玉 ×2、炎のプリズム ×3
67	鬼神のヤリ	アルカンシエル、いにしえの石 ×2、争いのタネ ×3
68	ブリューグント	鬼神のヤリ、大地のなみだ ×5、邪心のヒトミ ×5
69	スカルクロウ	猛兽のツメ、かたい骨
70	钢铁のツメ	ホーンクロウ、ヒスイの玉 ×2、铁の齿车 ×2
71	ポイズンクロウ	ゴーストクロウ、青い香木 ×2、どくどく草 ×3
72	メタルナックル	钢铁のツメ、クールロック ×2、黑ハガネ
73	六叶のツメ	ウッドクロウ青い香木 ×2、シャキールの叶 ×2
74	フローズンクロウ	冰结のツメ、クールロック ×2、アイスフラワー×3
75	水晶のツメ	フローズンクロウ、ちからの魔石 ×2、ヒスイの玉 ×3
76	圣兽のツメ	水晶のツメ、虹色の化石 ×5、光のつばさ ×5
77	ハードアーマー	丈夫なよろい、つるつるレザー
78	スケルトンメイル	ヘビーベル、かたい骨
79	ウィンドアーマー	ウィンドローブ、风きりばね、雷雨のタネ
80	ブレイブメイル	パワースケイル、クールロック、ドリルネジ
81	战士のよろい	兵士のよろい、アイアモンド ×2、黑ハガネ ×2
82	圣骑士のよろい	神秘のよろい、ホワイトパイプ ×2、ちからの魔石 ×3
83	シャインアーマー	战士のよろい、辉くバッヂ、ホワイトパイプ ×3
84	武神のよろい	シャインアーマー、大地のなみだ ×5、真理の卷物 ×5
85	武将の道着	兵士の道着、青い香木 ×2、ふわふわ草 ×3
86	魔导士の法衣	いにしえの叶 ×3、いにせの石 ×3、争いのタネ
87	さざ波のトーガ	アイスフラワー×2、ビッチャストーン ×2、きれいな涌き水 ×3
88	女神のローブ	月光のカケラ ×5、光のつばさ ×5、圣者のヒトミ ×5
89	ウロコの盾	皮の盾、かちかちウロコ、かっちりフラワー
90	オブシダンガード	铁の盾、ヒスイの玉、こくよう石 ×3
91	战士の盾	兵士の盾、アイアモンド ×2、こくよう石 ×2
92	マジックシールド	魔术师の盾、ちからの魔石、マタタキノコ ×5
93	女神の盾	マジックシールド、月光のカケラ ×5、光のつばさ ×5
94	武神の盾	战士の盾、虹色の化石 ×5、真理の卷物
95	战士のかぶと	兵士のかぶと、アイアモンド ×2、ドリルネジ ×2
96	祈りのかぶと	クールロック ×2、思いでの花 ×3、つるつるレザー×3
97	武神のかぶと	祈りのかぶと、邪心のヒトミ ×5、真理の卷物 ×5
98	ゼブラマント	ヘビ皮のマント、つるつるレザー
99	凉风のマント	潮风のマント、かっちりフラワー
100	イーグルマント	风きりばね、アイスフラワー、つるつるレザー
101	战士のマント	铁のウロコ、アイアモンド ×2、ドリルネジ ×2
102	ファントムマント	ゴーストマント、记忆のヒゲ ×2、炎のプリズム ×2
103	疾风のマント	凉风のマント、雾ふき花、アイスフラワー
104	天空のマント	イーグルマント、疾风のマント、暗のつばさ
105	毒のキバ	巨兽のキバ、どくどく草
106	ソウルイーター	エナジーイーター、火龙の化石、どくどく草
107	レッドファング	火龙の化石 ×2、かたい骨、炎のプリズム ×2
108	龙王のキバ	飞龙のキバ、いにしえの石 ×3、火龙の化石 ×3
109	神兽のキバ	月光のカケラ ×5、大地のなみだ ×5、圣者のヒトミ ×5
110	がっしりウロコ	かたい骨、ビッチャストーン
111	黑曜のウロコ	ヒスイの玉、こくよう石 ×3 こくよう石 ×3
112	琉璃のウロコ	クールロック、ヒスイの玉 ×2、ビッチャストーン ×2
113	炎のウロコ	火龙の化石、雷雨のタネ ×2、炎のプリズム ×2
114	龙のウロコ	飞龙のキバ、星の真珠 ×2、火龙の化石 ×2

全合成列表

115	辉くバッヂ	星の真珠、キュアバイタル ×3、マタタキノコ ×3
116	剑士のブローチ	兵士の剑、ヘビ－ベル、铁の齿车
117	铁壁ブローチ	铁の盾、ダンディパイプ ×2、ヘビ－ベル ×2
118	马鹿力シール	底力シール、暗のつばさ ×2、ダンディパイプ ×2
119	铁壁シール	铁の盾、いん石 ×2、铁の齿车 ×2
120	底力シール	がんばりワッペン、ちからの魔石 ×2、つややかライス ×10
121	仁王立ちシール	ふんばりワッペン、火龙の化石 ×2、雷雨のタネ ×3
122	盾のワッペン	カチカチワッペン、兵士の盾、雾ふき花 ×2
123	かぶとのワッペン	カチカチワッペン、兵士のかぶと、记忆のヒゲ ×2
124	ウィンドマーク	风きりばね、ふわふわ草 ×2、かっちりフラワ－
125	ゴッドマーク	光のつばさ ×5、邪心のヒトミ ×5、圣者のヒトミ ×5
126	天空のハープ	天空のはね、ちからの魔、风きりばね ×2
127	女神のハープ	女神の宝石、光のつばさ ×5、圣者のヒトミ ×10
128	アンロックガン	アンロックパーツ、ドリルネジ、黑ハガネ ×2
129	スティ－ルガン	スティ－ルパーツ、ホワイトパイプ、ドリルネジ ×2
130	バッドエンペラ－	エンペラ－パーツ、大地のなみだ ×5、ダンディパイプ ×10

由于关系到捕获250种心之战士的奖杯和120种合成物品的奖杯，笔者将这些心之战士的出现地点整理成以下表格，其中栖息地一栏为"???"的则表示该魔物只能通过进化得到，因此在第二次进化的时候，优先选择进化成无法捕获的心之战士，这样可以减少捕获心之战士的时间。另外，大部分传说系的魔物都是任务的讨伐怪或者BOSS，是无法捕获的，因此未将它们的资料添加到表格中。425至428号魔物为初回特典得到的龙，在游戏中是不能捕捉到的。

全魔物资料

No.	名前	栖息地
1	ツノノコ	デカロック山周边
2	ツノゴン	空贼王のアジト周边
3	ツノディオ	幻の大地モ－ヤ
4	ツノ－ク	白の宫殿
5	ニャン	ビッキ－二周边
6	ニャイケル	空贼王のアジト周边
7	ニャイガ－	オルディ山岳
8	ニャック	海・モ－ヤ大陆南西部
9	ゴブヒン	ビッキ－二周边
10	ゴブヒンチ－フ	空贼王のアジト周边
11	ネオゴブヒン	オルディ山岳
12	ヘルゴブヒン	暗黑のナナシ城
13	ルッチ	ミド大陆北の岛
14	ヤルッチ	オルディ山岳
15	ガルッチ	???
16	ドルッチ	白の宫殿
17	ブロッケン	???
18	ブロンソン	オルディ山岳
19	ブランボ－	???
20	ブロッキ－	???
21	ガウリオ	バシルナ平原
22	ガウリオン	デカロック山
23	ガウリウス	暗黑のナナシ城
24	ガウリエル	幻の大地モ－ヤ
25	ブリ	バシルナ平原
26	ブリブリ	ビッキ－二周边
27	ブリドリル	バシルナ平原
28	ブリフリル	死者の湖
29	ピョンピ－	北の森
30	ピョンペ－	オ－キニ岛
31	ピョンタ	バシルナ平原
32	ピョンキチ	冰河岛
33	シ－パ－	バシルナ平原
34	メ－ロ－	ミド大陆南の岛
35	プリ－マ	バシルナ平原
36	ピュ－ラ	幻の大地モ－ヤ
37	ウリボン	モエ－ルの森
38	トッシシ	ホノグラ平原
39	ギャングトッシシ	オルディ山岳
40	ボストッシシ	幻の大地モ－ヤ
41	パオン	バシルナ平原
42	わんぱくパオン	ナンショ－岛
43	ア－マ－ドパオン	イタダキの丘
44	インテリパオン	幻の大地モ－ヤ
45	ファン	ニエルデ砂漠
46	ファン・ガ－	トレ－ル海岸
47	ファン・ル－	冰河岛
48	ファン・フ－	白の宫殿
49	ウッキ－	ミド大陆北の岛
50	おとぼけウッキ－	テンプルの丘
51	ダンディウッキ－	???
52	メルヘンウッキ－	白の宫殿
53	ユウマ	冰河岛
54	となりのユウマ	冰河岛
55	ユウマのパパ	大冰河穴
56	ユウマのママ	大冰河穴
57	バクバクドン	ゴロネ－ル地下水道
58	ドキドキドン	海・レカ大陆北部
59	ガチガチドン	冰河岛
60	ブルブルドン	???
61	ゲロゲ－ル	ゴロネ－ル地下水道
62	マルマ－ル	海・ミド大陆南东部
63	サスラ－ル	冰河岛
64	キスミ－ル	???
65	ラ－クン	海・ミド大陆南部
66	サンドラ－クン	海・レカ大陆北部
67	スカイラ－クン	海・冰河岛北部
68	シ－ラ－クン	海・モ－ヤ大陆付近
69	イエ－イ	海・ミド大陆南部
70	イヤ－イ	海・ミド大陆北部
71	マテ－イ	海・ミド大陆北西部
72	ウア－イ	海・モ－ヤ大陆南西部
73	ナマス	海・ミド大陆南部
74	ナマスス	海・冰河岛北部
75	ロ－デンス	海・ミド大陆北西部
76	チク－デン	海・モ－ヤ大陆付近
77	バ－ドン	バシルナ平原
78	バ－ドナ－	空贼王のアジト周边
79	ファイアバ－ドン	イタダキの丘
80	メカバ－ドン	オルディ山岳
81	コッケ－ちょう	ニエルデ砂漠
82	しまコッケ－	オ－キニ岛
83	やまコッケ－	オルディ山岳
84	うみコッケ－	海・モ－ヤ大陆南西部
85	トベルダ－	ビッキ－二周边
86	ビゴ－ル	オ－キニ岛
87	フィア－	死者の湖
88	ナウティ－	???
89	スリ－ピ－	バシルナ平原
90	レイジャリ－	ミド大陆南の岛
91	グランピ－	トレ－ル海岸
92	ティミッド	冰河岛
93	セバ	???
94	セバス	海・冰河岛北部
95	セバロフ	???
96	セバスチャン	???
97	メンド－ス	幻の大地モ－ヤ
98	ホッケ－ス	???
99	キシド－ス	白の宫殿
100	ブシド－ス	???
101	ズッキ－	ビッキ－二周边
102	ミズクロ－	ミド大陆南の岛
103	ジェントル－	白の宫殿
104	アマンズ	???
105	ナッチ	ニエルデ砂漠
106	トッコ	トレ－ル海岸
107	ピッケ	モ－ヤ大陆周边の岛
108	ミック	幻の大地モ－ヤ
109	ブヒスパナ	ゴロネ－ル地下水道
110	ブヒレンチ	ホノグラ平原
111	ブヒハンマ－	トレ－ル海岸
112	ブヒッソ－	オルディ山岳
113	ポンポコ	モエ－ルの森
114	もりポンポコ	オ－キニ岛
115	ポンポコへんげ	バシルナ平原
116	ポンポコめいじん	レカ大陆周边の岛
117	こどもアラビン	ニエルデ砂漠
118	アラビン	テンプルの丘
119	レッドアラビン	トレ－ル海岸
120	ブル－アラビン	大冰河穴
121	ドボン	???
122	ザブン	???
123	バヒョン	???
124	ズゴ－ン	???
125	アッチ－	デカロック山周边
126	アッチッチ－	デカロック山
127	カッチッチ－	死者の谷周边
128	テッカッチ－	???
129	キ－マン	ハ－ベス海岸の固定シンボル
130	キ－デル	暗黑のナナシ城
131	キ－マスタ－	???
132	ドン・キ－	???
133	ボム	北の森
134	ボン	空贼王のアジト周边
135	スパ	レカ大陆周边の岛
136	ピュン	イタダキの丘
137	ピタゴラ	ビッキ－二周边
138	フェルマ	ナ－ケルナット遗迹
139	シュタイン	幻の大地モ－ヤ
140	アルデス	白の宫殿
141	つちハグルン	オ－キニ岛
142	ほのおハグルン	空贼王のアジト周边
143	かみなりハグルン	幻の大地モ－ヤ
144	こおりハグルン	冰河岛
145	ゼンダイン	ホノグラ平原
146	モ－タ－ン	ナンショ－岛
147	スチ－ムン	暗黑のナナシ城
148	エネルギン	白の宫殿
149	ポンポンメカ	ホノグラ平原
150	ポンポンメカ2	???
151	ポンポンメカX	冰河岛
152	ポンポンメカZ	???
153	マンマジ－ヤ	幻の大地モ－ヤ
154	シンシジ－ヤ	???
155	フカシジ－ヤ	???
156	ワルジ－ヤ	???
157	デ－ポレ	ナンショ－岛
158	カンタ－レ	???
159	ペンサ－レ	???
160	リ－デレ	???
161	カエルム	ゴロネ－ル地下水道
162	ル－ナ	ホノグラ平原
163	ステルラ	冰河岛
164	ソ－ル	白の宫殿
165	みじゅくババナン	ニエルデ砂漠
166	あおババナン	トレ－ル海岸
167	たべごろババナン	テンプルの丘
168	じゅくババナン	???
169	モコ	モエ－ルの森
170	マ－ン	ナンショ－岛
171	ムイムイ	オルディ山岳
172	モイモイ	幻の大地モ－ヤ
173	はたらきハナハチ	モエ－ルの森
174	へいたいハナハチ	テンプルの丘
175	えいへいハナハチ	空贼王のアジト周边
176	じょおうハナハチ	???
177	パックンチュウ	北の森
178	ゴックンチュウ	ホノグラ平原
179	ガブガブチュウ	モ－ヤ大陆周边の
180	ペロリンチュウ	オルディ山岳
181	ニョロン	ナ－ケルナット遗
182	マシマロン	死者の谷周边
183	ハバネロン	???
184	ウタマロン	幻の大地モ－ヤ
185	グルネ－ク	バシルナ平原
186	ドクネ－ク	???
187	ダ－クネ－ク	ナ－ケルナット遗
188	ヒ－ルネ－ク	オルディ山岳
189	モ－ク	モエ－ルの森
190	モックス	モ－ヤ大陆周边の
191	モクル－ド	レカ大陆周边の
192	モクル－ザ	幻の大地モ－ヤ
193	フラピ－チ	ミド大陆南の岛
194	フラロ－ズ	トレ－ル海岸
195	フラキウイ	海・モ－ヤ大陆付
196	フラパイン	???
197	サンニャ－	海・ミド大陆南
198	サバンニャ－	海・ミド大陆北
199	スイニャ－	海・冰河岛北
200	ゴロニャ－	海・モ－ヤ大陆
201	はつがピックル	ミド大陆北の岛
202	つぼみピックル	モ－ヤ大陆周边の
203	おはなピックル	幻の大地モ－ヤ
204	みのりピックル	???

全魔物资料

No.	名前	栖息地
205	トコトコ	ミド大陆北の岛
206	トットコ	オルディ山岳
207	スットコ	白の宫殿
208	ヨットコ	???
209	タプタプ	海・ミド大陆南东部
210	チャプチャプ	海・ミド大陆北部
211	ベロベロ	海・モ－ヤ大陆付近
212	グツグツ	???
213	スイリュウ	海・レカ大陆北部
214	セイリュウ	冰河岛
215	ホンリュウ	海・モ－ヤ大陆南西部
216	テンリュウ	???
217	ニョロリ－ナ	ゴロネ－ル地下水道
218	ニョロヌ－ル	ナ－ケルナット遗迹
219	ハクニョロリ－	白の宫殿
220	ニョロパトラ	ナ－ケルナット遗迹
221	ガリピヨ	北の森
222	ガリピヨン	トレ－ル海岸
223	ガリピヨアルファ	イタダキの丘
224	ガリピヨベ－タ	???
225	サイト－	テンプルの丘
226	サイゾ－	???
227	カブ－ル	白の宫殿
228	ツノダ－	???
229	サンサン	ニエルデ砂漠
230	メラメラ	テンプルの丘
231	ムンムン	死者の湖
232	ガンガン	???
233	プルプル	モエ－ルの森
234	ホムホム	冰河岛
235	ケラケラ	海・ミド大陆北西部
236	ペレペレ	???
237	ノン	海・ミド大陆南东部
238	レムノン	モ－ヤ大陆周边の岛
239	ミズノン	海・ミド大陆北部
240	オハノン	海・モ－ヤ大陆南部
241	バルン	デカロック山
242	バル－ル	ナンショ－岛
243	ドロルア	???
244	マリロア	???
245	ファル	オルディ山岳
246	ファルムス	???
247	フェルマ－ル	白の宫殿
248	フェルミラン	???
249	ソロッパ	ビッキ－ニ周边
250	トロッパ	死者の湖
251	ブラ－バン	???
252	ジャ－ムス	白の宫殿
253	オ－ジョ	冰河岛
254	ジョ－オ	大冰河穴
255	ジョテ－	暗黑のナナシ城
256	コ－ゴ－	白の宫殿
257	クラ－ド	ニエルデ砂漠
258	サン	ゴ－ストの谷
259	スタン	幻の大地モ－ヤ
260	ネム－ン	白の宫殿
261	ツク－ン	デカロック山
262	エグ－ル	海・レカ大陆北部
263	ハサ－ム	暗黑のナナシ城
264	ツラヌ－ク	白の宫殿
265	レリック	幻の大地モ－ヤ
266	リ－スト	???
267	ルイド	白の宫殿
268	シャン	???
269	キ－マ－	デカロック山周边
270	アッキ－マ－	空贼王のアジト周边
271	ブッキ－マ－	暗黑のナナシ城

全魔物资料

No.	名前	栖息地
272	ニャンキ－マ－	???
273	キャンドラ	ホ－ラ溪谷
274	キャンドロ－	???
275	キャンドルン	死者の湖
276	キャンドロッポ	暗黑のナナシ城
277	ヒュン	ゴ－ストの谷
278	マミュン	暗黑のナナシ城
279	アサヒュン	???
280	ドラキュン	???
281	デル－ラ	ゴ－ストの谷
282	デル－ラあね	死者の谷周边
283	デル－ラはは	暗黑のナナシ城
284	デル－ラばば	???
285	コッツへい	ニエルデ砂漠
286	コッツたいちょう	ホ－ラ溪谷
287	コッツしょうぐん	暗黑のナナシ城
288	コッツげんすい	白の宫殿
289	デッドゾンビ	ゴ－ストの谷
290	デッドクル－	海・レカ大陆北部
291	キャプテンデッド	海・レカ大陆北部
292	デッドまどうし	暗黑のナナシ城
293	タマミ－	ゴ－ストの谷
294	タマミック	オルディ山岳
295	ムキ－ミン	???
296	ツタ－ミン	幻の大地モ－ヤ
297	パンドラ	???
298	マンドラ	???
299	ウンドラ	???
300	ポニョン	???
397	トコトコ(金)	ナ－ケルナット遗迹
398	トットコ(金)	ゴ－ストの谷
399	スットコ(金)	白の宫殿
400	ヨットコ(金)	暗黑のナナシ城
401	コモドラン(金)	デカロック山
402	ドラン(金)	デカロック山
403	アギドラン(金)	大冰河穴
404	ネルドラン(金)	大冰河穴
405	ガリピヨ(金)	北の森
406	ガリピヨン(金)	北の森
407	ガリピヨアルファ(金)	北の森
408	ガリピヨベ－タ(金)	北の森
409	パオン(金)	モエ－ルの森
410	わんぱくパオン(金)	モエ－ルの森
411	ア－マ－ドパオン(金)	モエ－ルの森
412	インテリパオン(金)	モエ－ルの森
413	ゼンダイン(金)	???
414	モ－タ－ン(金)	???
415	スチ－ムン(金)	???
416	エネルギン(金)	???
417	ゴブヒン(金)	死者の湖
418	ゴブヒンチ－フ(金)	死者の湖
419	ネオゴブヒン(金)	暗黑のナナシ城
420	ヘルゴブヒン(金)	暗黑のナナシ城
421	ソロッパ(金)	ゴロネ－ル地下水道
422	トロッパ(金)	ゴロネ－ル地下水道
423	ブラ－バン(金)	ゴ－ストの谷
424	ジャ－ムス(金)	ゴ－ストの谷
425	コモドラン	???
426	ドラン	???
427	アギドラン	???
428	ネルドラン	???

奖杯列表

类型	奖杯	详细
白金	究极の魔法使い	取得以下所有奖杯。
铜杯	二ノ国の旅人	剧情奖杯。
铜杯	ヌシとの战い	剧情奖杯。
铜杯	大海原へ	剧情奖杯。
铜杯	大空の友达	剧情奖杯。
铜杯	传说の杖	剧情奖杯。
铜杯	漆黑の魔导士	剧情奖杯。
银杯	白き圣灰の女王	剧情奖杯。
金杯	魔导王	打倒 131 号任务的 BOSS“世界のヌシ”。
银杯	大富豪	所持金超过 50 万。
铜杯	大泥棒	成功偷窃 50 次。
铜杯	ソウルゲッタ－	在战斗中捡到 2000 个魂。
银杯	历战の猛者	1000 场战斗取得胜利 。
铜杯	ブリ－ダ－	心之战士的爱情度提升到最大。
铜杯	育成上手	利用甜点将心智战士养育到满级。
铜杯	进化の醍醐味	让心之战士进化 10 次。
铜杯	イマ－ジエン爱好家	捕获过 20 种以上的心之战士。
金杯	イマ－ジエン博士	捕获过 250 种以上的心之战士。
铜杯	世话好き	完成 15 种依赖任务。
银杯	正义の味方	完成 60 种依赖任务。
铜杯	见习いヒ－ロ－	完成 10 种讨伐任务。
银杯	ス－パ－ヒ－ロ－	完成 40 种讨伐任务。
金杯	真の英雄	取得所有英雄证书。
铜杯	合成名人	合成出 10 种道具。
金杯	合成超人	合成出 120 种道具。
银杯	トレジャ－ハンタ－	取得所有隐藏宝箱。
银杯	秘境探检队	进入过所有隐秘的森林和洞窟。
铜杯	初心者ギャンブラ－	在赌场换取第一份奖品。
银杯	传说のギャンブラ－	换取赌场中 S 级的所有奖品。
铜杯	パンドラリ－グ挑战者	第一次取得潘多拉联赛的胜利。
金杯	パンドラリ－グの霸者	潘多拉联赛制霸。
银杯	大魔导士	オリバ－学会所有的魔法。
铜杯	歌姬	マル学会所有的歌。
铜杯	ガンスリンガ－	ジャイロ学会所有的射击。

ソウルゲッタ－、历战の猛者：只要不刻意地去躲避敌人，在完成131号任务时就差不多可以解锁了。

ブリ－ダ－、育成上手：前者只需要喂 10 个 6 级的甜点即可解锁，后者需要利用甜点提升心之战士的 50 点能力值。

イマ－ジエン爱好家、イマ－ジエン博士：捕获过 250 种心之战士比较麻烦，建议玩家初期多捕捉一些心之战士，这样在后期捕获的时候可以带上这些初期的出来练级，等级达到进化要求后可以进化它们，减少捕捉所需要的时间。

初心者ギャンブラ－、传说のギャンブラ－：最简单的解法是，在身上的金钱超过 375000 之后存档，到赌场将这些钱全部换成游戏币，再用游戏币换取奖品。取得奖杯后直接重新读取存档即可。

大魔导士、歌姬、ガンスリンガ－：オリバ－需要完成大贤者米兰德的相关支线后就可以习得剩余的魔法，マル和ジャイロ只要分别达到65和68级即可习得全部技能。

トレジャ－ハンタ－：本作的隐藏宝箱总共 100 个，利用“トレジャ－サ－チ”魔法可以显示出当前地图上的所有隐藏宝箱，走到隐藏宝箱前会出现一个“！”提示。

合成名人、合成超人：这两个奖杯建议在完成所有任务后再进行，因为许多高级素材的掉落率很低，挑战“世界のヌシ”会掉落这些高级素材，因此在完成这些任务后专心地刷“世界のヌシ”可以快速积攒高级素材。

秘境探检队：此奖杯要求玩家进入过 11 个森林和 5 个洞窟中，这些森林和洞窟分别位于以下几个地方：ゴロネ－ル东北方向、ボ－グ帝国西方、トレ－ル海岸东南方向、ゴロネ－ル西方、サムラ西方、サンゴン岛孤岛、タスガレ岛、コハル岛、ゴロネ－ル南方森林（穿过洞窟后继续向南走，需要接到 85 号任务的前提下才能进入）、ナンショ－岛孤岛、ド－トン森西方、ビッキ－ニ北方、サムラ东南方向、ボ－グ东北方向和ヤドリカ岛上。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

一周目游戏时，由于受到诸如不熟悉系统、不清楚敌方招式的具体回避时间、角色的基础数值以及技能等级低下、缺乏提升人物各项能力的COSMO POINT等问题的制约，玩家很难在流程中找到“无双”类的爽快感。而默认键位那略显憋足的操作，加上无法自行调整的尴尬视角，让无数圣粉一次又一次地“拜倒”在黄金圣斗士的脚下，不少战士因此而舍弃了身中金箭、倒在圣域里昏迷不醒的雅典娜……本篇攻略将对系统进行彻底的解说，此外还会放上详尽的黄金十二宫篇流程攻略，以及由已经入手白金的胜负师撰写的详尽奖杯指南，希望会对各位有一定的帮助。

文 狼来了&胜负师

美编 心の永恒



聖闘士星矢戦記

初次通关时间：约8小时 白金时间：约20小时

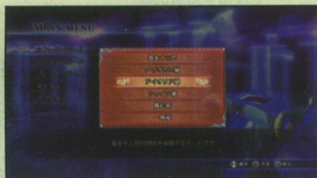
圣斗士星矢战记	NBGI	动作
PS3 圣斗士星矢战记		日版
2011年11月23日	1～2人	6980日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

系统详解

主菜单解说

ストーリーモード（故事模式）

该模式将原著的剧情忠实再现，共有6条路线供玩家选择。初次游玩故事模式时需要玩家选择难度，难度从上往下递增，不同难度的区别在于我方角色是否有能力加成、续关次数、敌人的攻防能力等。除了初始的四个难度外，将Hard难度的黄金十二宫篇打通后还会追加Bronze、Silver、God三个难度。十二宫篇以外的魔铃、一辉等人的章节内容是以他们的视点对故事进行补完。



ミッションモード（任务模式）

シングルチャレンジ

单人挑战模式，玩家可选择除了流程角色以外，包括黄金圣斗士在内的角色进行挑战。每个任务中都有若干关卡，需要全部通过才算完成一个任务。需要注意的是，个别任务有角色限制。连接上网络后还可以选择线上的任务的来挑战。



タッグチャレンジ

双人挑战模式，也可以以单人进行挑战。大部分要素与单人挑战模式相同，比较特别的是出战前还要在以下三项规则中选择一项：1. 玩家之间可以互相攻击，也会受到伤害；2. 玩家之间可以互相攻击，会出现受创硬直但不会受伤；3. 玩家之间的攻击对对方无效。

ランキングを見る

查看排名，玩家可以在本选项中查看任务模式的挑战成绩，也可以查看自己在网上的分数排名。

两大模式的行进方式

无论是故事模式还是挑战模式，它们都是以关卡为单位来进行的，基本流程如下：关卡开始→关卡结束→过关结算→下一关卡开始。

过关结算

故事模式中，过关后会根据过关时间、对敌人输出的总伤害、最大连击数、受到的伤害总量、难易度和续关次数对玩家的表现进行评级，从最高的A依次下降到最低的E级。其中过关时间和受到的伤害总量对评价的影响最大，其次是对敌人输出的总伤害和连击数，而不续关过关则会得到相应的分数奖励。总的来说取得高评价的要求就是：以无伤和最速过关。而任务模式的A级评价只与时间有关，而且时限设计得极为宽松，取得最高评价几乎没难度可言。



プレイヤーデータ（玩家数据）

玩家数据中设有与角色能力息息相关的升级选项，该菜单里从上往下的选项依次是：

キャラクタ－ステ－タス（角色状态）：玩家可在此选项中查看所有角色的能力数值、花费CP值进行各项能力、必杀技的升级或购入道具。

スト－リ－リザルト（故事模式记录）：故事模式中所有关卡的游玩记录都在这里查看。

ランキングを見る（查看排名）：功能同任务模式中的**ランキングを見る**。

バトルレコ－ド（战斗记录）：累积游戏时间、A级评价的累积取得数、最大连击数、杂兵击破数等数据都在此项中查看。

角色成长

角色的成长与CP值密不可分，CP值是COSMO POINT的简称，相当于游戏中的金钱。提升角色的任何能力都需要消耗一定量的CP值，而角色装备的技能也同样要花费CP值来购买，因此CP值的重要性不言而喻。

玩家可在过关结算后对当前操控角色进行相关的强化，而在**キャラクタ－ステ－タス**（角色状态）一栏里能更直观地选取目标角色进行培养。可供强化的选项总共有以下三大类：

ステ－タス（角色基本能力）：各项数值提升至极限后，玩家会发现每个角色的能力成长方向都不相同，比如紫龙的体力值偏低，但小宇宙值就较为优秀，这意味着他有更多的小宇宙来连发威力巨大的必杀技。本选项中可强化角色的5项基本战斗能力，具体如下：



体力	角色当前的最大体力值，强化后最大值增加。
小宇宙	角色当前的最大小宇宙值，强化后最大值增加。附带一提，该项提升至1000后，小宇宙槽会增加一格。
攻击力	角色当前的攻击力，强化后给予敌人的伤害上升。
防御力	角色当前的防御力，强化后受到攻击时的伤害量减少。
运	角色当前的运，强化后战斗中的道具出现几率上升。

必杀技：强化必杀技也需要花费CP值，每个必杀技可以强化至最大的10级，每强化一级都会追加效果或能力，追加的内容因角色而异，具体请见下表。注意个别角色的必杀技要完成特定的条件后才会领悟，比如冰河的曙光女神之宽恕就需要在宝瓶宫和卡妙的战斗中领悟。强化必杀技消耗的CP值并不多，但在游戏的初期还是建议玩家将CP值留着来购买技能。

必杀技强化一览

（注：★数越多表示威力越强，个别等级没有追加效果/能力的则用–表示；下载角色不包括在内。）

角色名称	必杀技名称	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10
ペガサス星矢	ペガサス流星拳	攻击力★	可进行连打	小宇宙消耗量减少	攻击力★★	攻击力★★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★★	小宇宙消耗量减少
	ペガサス彗星拳	攻击力★	攻击力★★	可进行蓄力	攻击力★★★	攻击力★★★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少
	ペガサスローリングクラッシュ	–	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★	攻击力★★	攻击力★★★	攻击力★★★★	小宇宙消耗量减少	–	攻击力★★★★★&小宇宙消耗量减少
ドラゴン紫龙	庐山升龙霸	攻击力★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★	可进行连打&小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★★
	庐山龙飞翔	可进行蓄力	攻击力★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★	攻击力★★★★	攻击力★★★★★	小宇宙消耗量减少
	庐山亢龙霸	攻击力★	攻击力★★	攻击力★★★	攻击力★★★★	攻击力★★★★★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少
キグナス冰河	ダイヤモンドダスト	攻击力★	可进行连打&攻击力★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★	攻击力★★★★★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少
	オーロラサンダーアタック	攻击力★	可进行2次连发&小宇宙消耗量减少	可进行3次连发	攻击力★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★	攻击力★★★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★★	小宇宙消耗量减少
	オーロラエクスキューション	–	小宇宙消耗量减少	可进行蓄力&小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★	攻击力★★	攻击力★★★	攻击力★★★★	攻击力★★★★★
アンドロメダ瞬	ネビュラチェーン	–	可进行蓄力&小宇宙消耗量减少	攻击力★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★	攻击力★★★★★
	サンダーウェーブ	–	攻击力★	可进行蓄力&小宇宙消耗量减少	攻击力★★	攻击力★★★	攻击力★★★★	攻击力★★★★★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少
	ネビュラストリーム	–	可进行连打&小宇宙消耗量减少	攻击力★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★	攻击力★★★★★
	ネビュラストーム	–	攻击力★	可进行蓄力&小宇宙消耗量减少	攻击力★★	攻击力★★★	攻击力★★★★	攻击力★★★★★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少
フェニックス一辉	凤翼天翔	攻击力★	攻击力★★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★	可进行蓄力&小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★★
	凤凰幻魔拳	攻击力★	可进行蓄力&小宇宙消耗量减少	攻击力★★	攻击力★★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少
イーグル魔铃	流星拳	攻击力★	可进行连打&小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★	攻击力★★★★★	小宇宙消耗量减少
	イーグルトゥフラッシュ	–	可进行蓄力&攻击力★	攻击力★★	攻击力★★★	攻击力★★★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少
オピュクス夏娜	サンダークロウ	攻击力★	可进行蓄力&小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★★&小宇宙消耗量减少
アリエスムウ（白羊座 穆）	クリスタルウォール	攻击力★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★	攻击力★★★	攻击力★★★★	攻击力★★★★★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少
	スターダストレボリューション	–	小宇宙消耗量减少	攻击力★	小宇宙消耗量减少	可进行蓄力&小宇宙消耗量减少	攻击力★★	攻击力★★★	攻击力★★★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★★
	スターライトエクスティンクション	攻击力★	攻击力★★	攻击力★★★	攻击力★★★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少
タウラスアルデバラン（金牛座 阿鲁迪巴）	グレートホーン	攻击力★	攻击力★★	小宇宙消耗量减少	可进行蓄力&小宇宙消耗量减少	攻击力★★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★★
	グレートホーン・突进	攻击力★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★	小宇宙消耗量减少	可进行蓄力&小宇宙消耗量减少	攻击力★★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★★

必杀技强化一览

（注：★数越多表示威力越强，个别等级没有追加效果/能力的则用–表示；下载角色不包括在内。）

角色名称	必杀技名称	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10
ジェミニ？？？（双子圣衣）	アナザ−ディメンション	攻击力★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★	攻击力★★★	攻击力★★★★	攻击力★★★★★
ジェミニ サガ（双子座撒加）	ギャラクシアンエクスプロ−ジョン	攻击力★	可进行蓄力&小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★	攻击力★★★	攻击力★★★★	攻击力★★★★★
	幻胧魔皇拳	–	可进行蓄力&小宇宙消耗量减少	攻击力★	攻击力★★	攻击力★★★	攻击力★★★★	攻击力★★★★★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少
	アナザ−ディメンション	攻击力★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★	攻击力★★★	攻击力★★★★	攻击力★★★★★
キャンサ−デスマスク（巨蟹座迪斯马斯克）	积尸气冥界波	攻击力★	可进行蓄力&小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★	攻击力★★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★	攻击力★★★★★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少
レオ アイオリア（狮子座艾欧里欧）	ライトニングプラズマ	–	攻击力★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★	攻击力★★★	可进行连打&小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★★
	ライトニングボルト	–	攻击力★	可进行蓄力&小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★	攻击力★★★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★★
バルゴ シャカ（处女座沙加）	六道轮回	–	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★	攻击力★★	攻击力★★★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★	攻击力★★★★★
	天舞宝轮	–	小宇宙消耗量减少	攻击力★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★	攻击力★★★	攻击力★★★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★★
	天魔降伏	–	攻击力★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★	攻击力★★★★	攻击力★★★★★
スコ−ピオン ミロ（天蝎座 米罗）	スカ−レットニ−ドル	攻击力★	可进行蓄力&小宇宙消耗量减少	攻击力★★	攻击力★★★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★	攻击力★★★★★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少
	スカ−レットニ−ドルアンタレス	–	小宇宙消耗量减少	攻击力★	可进行蓄力&小宇宙消耗量减少	攻击力★★	攻击力★★★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★	攻击力★★★★★
	リストリクション	–	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★	按稳按键可以延长攻击时间&小宇宙消耗量减少	攻击力★★	攻击力★★★	攻击力★★★★	攻击力★★★★★
サジタリアス アイオロス（人马座艾欧罗斯）	アトミックサンダ−ボルト	攻击力★	攻击力★★	可进行连打&小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★	攻击力★★★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少
	サジタリアスの矢	攻击力★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★	攻击力★★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★	可进行蓄力&小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★★
カプリコ−ン シュラ（摩羯座 修罗）	エクスカリバ−	攻击力★	可进行蓄力&小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★	攻击力★★★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★	攻击力★★★★★
	ジャンピングスト−ン	攻击力★	攻击力★★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★	攻击力★★★★★
アクエリアス カミュ（宝瓶座 卡妙）	ダイヤモンドダスト	攻击力★	可进行连打&攻击力★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★	攻击力★★★★★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少
	フリ−ジングコフィン	攻击力★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★	攻击力★★★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★★	小宇宙消耗量减少
	オ−ロラエクスキュ−ション	–	小宇宙消耗量减少	按稳按键可以延长攻击时间&小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★	攻击力★★	攻击力★★★	攻击力★★★★	攻击力★★★★★
ピスケス アフロディ−テ（双鱼座阿波罗迪）	ロイヤルデモンロ−ズ	–	攻击力★	攻击力★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★	攻击力★★★★★	小宇宙消耗量减少
	ピラニアンロ−ズ	攻击力★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★	攻击力★★★★	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★★★&小宇宙消耗量减少
	ブラッディロ−ズ	–	小宇宙消耗量减少	攻击力★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★	小宇宙消耗量减少	攻击力★★★	攻击力★★★★	攻击力★★★★★	小宇宙消耗量减少

スキル(技能):技能的效果千奇百怪,有正统的追加攻防能力,也有像"在续关画面中更容易遇到平常难以遇到的角色"这样比较特殊的。技能栏初始只有一个,等级提升后最多可以同时装备三个技能。购买过的技能是全角色通用的,具体的技能效果和所需CP值请参见下文的表格。



技能一览

名称	作用	所需CP
セブンセンシズターボ・攻	第七感状态中攻击力上升	1500
セブンセンシズターボ・防	第七感状态中防御力上升	2000
セブンセンシズターボ・小宇宙	第七感状态中小宇宙的回复速度上升(有一定时限)	1000
セブンセンシズターボ・体力	第七感状态中体力回复	500
セブンセンシズエクステンド	第七感状态的持续时间延长	20000
リアルセブンセンシズターボ・攻	被动第七感状态中攻击能力上升	3000
リアルセブンセンシズターボ・防	被动第七感状态中无敌	16000
リアルセブンセンシズターボ・小宇宙	被动第七感状态中小宇宙的回复速度上升(有一定时限)	4500
リアルセブンセンシズターボ・体力	被动第七感状态中体力回复	5000
リアルセブンセンシズエクステンド	被动第七感状态的持续时间延长	15000
不屈の斗志	体力下降到一定程度后,攻击力上升,体力越低攻击力越高	6500
不屈の小宇宙	体力下降到一定程度后,小宇宙的回复速度上升,体力越低回复速度越快	7000
生命の煌き	不穿圣衣时,攻击力上升	2000
スターダストサンド	道具的效果时间延长	3000
ガマニオン	道具的效果增大	3500
オリハルコン	道具的效果大幅增大,但效果时间减少	4000
舍て身の觉悟	体力的上限变为100,但攻击力和小宇宙的回复速度大幅增加	4500
カノン岛の溶岩	体力回复速度上升	5500
希望の光	小宇宙的回复速度稍微上升	14000
灭びへの道	体力的上限变为1,不能主动发动第七感(被动第七感仍可发动),攻击力大幅提升,小宇宙不会消耗	5000
友情の光	救助同伴时2人的体力同时回复(协力战限定)	5500
战いのセンス	连击效果的持续时间延长	18000
天马の翼	跳跃后按R2发动的空中冲刺的次数+1	18500
庐山の雫	攻击被防御住时会消耗敌人更多的体力	13500
修行の成果	每达成100连击时,体力回复	6000
荒行の成果	每达成100连击时,小宇宙回复	9500
师の教え	被动第七感的触发判定变得宽松	14000
传说の觉醒	被动第七感的触发判定变得严格,但发动后小宇宙大幅回复	11000
アテナの封印	角色的各项能力值锁定为初期状态,过关后获得的经验值和CP值增加	6500
圣衣の共鸣	燃烧小宇宙时,同伴的攻防数据也会一并变化(协力战限定)	9000
铃	自己获得道具时,同伴也会一并获得(协力战限定)	16500
绝体绝命	体力100以下,发动被动第七感时小宇宙的回复量上升	12000
危机一发	体力100以下,发动被动第七感时体力回复	20500
一发逆转	体力100以下,发动被动第七感时的BIG BANG槽蓄满(BOSS战限定)	17500
セブンセンシズ・オフ	第七感和被动第七感状态中,按L2键可以中断第七感状态	12500
斗士の信念	第七感和被动第七感状态中,打倒敌人时的小宇宙回复速度上升	13000

技能一览

名称	作用	所需CP
斗士の意地	第七感和被动第七感状态中,BIG BANG必杀技的攻击力上升	17000
奇迹の光	小宇宙的回复速度上升	20000
谛めない心	无限续关	28000
浑身の一击	使用蓄力攻击时更容易令敌人的防御崩坏	20000
全力の一击	蓄力攻击的威力上升	4500
音速の战士	燃烧小宇宙进行冲刺时,小宇宙的消耗减少	19000
光速の战士	燃烧小宇宙进行冲刺时,小宇宙的消耗增加,但附加刚体状态	19500
怒りの咆哮	爆气时不消耗体力	25000
星の惠み	战场中容易出现道具	10000
スイカ	濒死时原地复活,体力槽和小宇宙槽回复至上限,最多三次,续关后该次数不会重置	26000
绊	濒死时,在续关画面中更容易遇到平常难以遇到的角色	2000
铁壁の护り	成功防御时不消耗体力	21000
神话の奇迹	BIG BANG必杀技的威力上升	24000
强者の风格	杂兵不会逃跑	1500

コマンドリスト(招式列表):除了上述的三大类强化选项外,在最后一项的招式列表中,可以查看角色的组合技以及必杀技,其中必杀技后方会有特殊的图标,图标的意思是:



◀需要耗费小宇宙发动的招式



▶对应BIG BANG必杀技的招式

刷CP指南

初期时CP值积攒得非常慢,笔者在这里提供一个快速刷CP值的方法供大家参考:

·先以Normal难度通关一次,熟悉一下关卡中敌人的配置和BOSS战法。

·熟悉过后,把Hard难度的黄金十二宫篇通关以开启God难度,期间尽量不要花费CP值,存36000点CP。

·购买"**舍て身の觉悟**"、"**灭びへの道**"和"**スイカ**"这三个技能,给一辉装备上。

·选择God难度的故事模式中前往处女宫的关卡,然后不断用一辉的必杀技凤翼天翔清理杂兵,初期能力较低,需要花点时间才能过关。

·用刷回来的CP值把一辉的必杀技凤翼天翔提升至最大等级,多余的CP值则用来提升他的攻击力。

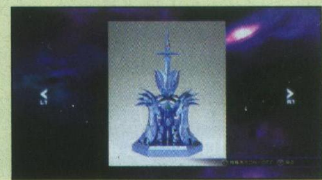


·用满级的凤翼天翔+攻击力1000的一辉反复刷前往处女宫的关卡,习惯后每刷一次算上从菜单选取关卡到过关结算完毕的总时间大概在5分钟以内,每次结算会得到25000点以上的CP值。

ギャラリ-(画廊模式)

在画廊模式里可以鉴赏游戏中的影像、BGM等内容。随着流程的推进,画廊里的各项要素会不断解锁,开启新的要素后在界面的相应选项前会有NEW的字样作为提示。它们分为四类:

トイコレクション(周边鉴赏):此处可以查看"圣斗士圣衣神话"的周边图片,连动画版追加的原创篇章——北欧篇的手办模型都收录在内,圣粉们不可错过!



ドラマシアタ-(影像馆):故事模式流程中的过场映像、所有角色的BIG BANG必杀技演出动画在本栏里查看,观看BIG BANG时还可以指定被攻击的对象。



モデルビューア（3D 建模）

杂兵以及所有圣斗士的 3D 建模都可以在这里查看，连圣衣破损、脱下圣衣的状态也一并收录在内。玩家还可以通过扩大、缩小、旋转建模等功能，选择自己喜欢的角度观赏。



BGM プレイヤー（音乐鉴赏）

游戏中的所有歌曲都可以在本选项中播放，部分歌曲要在完成相关的流程后才会开放，游戏玩累了不妨来这里重温一下经典。

オプション（选项设置）

项目	说明
コントローラ設定	设置手柄的操作方式
画面设定	画面的明亮度设置，体力槽和信息槽的显示位置都可以在此变更
サウンド设定	音效设置
インストール	安装游戏以提升游戏的读取速度，强烈建议安装。

战斗技巧

基础篇

操作说明

游戏的操作方式总共有 4 种，此外玩家也可以根据自己的喜爱随意设置按键的功能，本文以默认的第一种来表示。值得一提的是，对动作游戏苦手的玩家可以选择"イージー"，该种操作方式下只要连按□键，角色便会自动使出各种华丽的连续技。



默认键位	
方向键	控制菜单中的光标移动
左摇杆	角色的移动
×	跳跃
○	必杀技一
□	弱攻击
△	强攻击
L1	防御
R1	必杀技二
L2	主动发动第七感
R2	燃烧小宇宙
R1+○	必杀技三
L1+R2	爆气
L1+左摇杆	回避
R2+左摇杆	燃烧小宇宙进行冲刺
SELCET	脱下/穿上圣衣

画面解说

1. 体力槽：可通过回收道具进行回复，红色的部分会随着时间的流逝缓缓回复。

2. 小宇宙槽：可通过回收道具、攻击敌人、随着时间的流逝自动回复等方式进行回复。

3.BIG BANG 槽：和黄金圣斗士进行攻防时缓缓蓄积，蓄满后会点亮并持续闪烁，此时按稳 R2 键 + 任意必杀技命中非刚体状态下的黄金圣斗士后，会出现大魄力的"BIG BANG 必杀技"演出动画，威力巨大，是击败黄金圣斗士的关键。

4. 攻防参数：ATK/DEF：数值越高攻击/防御力越高，反之越低；COSMO：数值越高小宇宙的回复速度越快，反之越慢。

5. 连击数（Blast）、伤害（KGW）：影响过关后经验值和 CP 值的取得。

6. 黄金圣斗士的体力槽：红色的部分会随着时间的流逝缓缓回复。

7. 战斗信息：显示战斗中角色的台词。



战斗的基础知识

体力和小宇宙的回复手段：体力槽和小宇宙槽随着时间的流逝会缓缓回复。击倒杂兵、杂兵逃跑、打碎场景中的罐子和摧毁石柱后都有一定的几率出现回复系道具。它们的外形有大小之分，个别外形相同但大小不一的道具有着完全不一样的效果，具体如下：



攻击力上升（有大小之分）

一定时间内 ATK 值的默认参数上升。

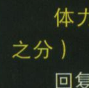
防御力上升（有大小之分）

一定时间内 DEF 值的默认参数上升。



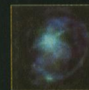
小宇宙上升

一定时间内 COSMO 值的默认参数上升，小宇宙的回复速度加快。



体力回复（有大小之分）

回复一定量的体力。



小宇宙槽回复

直接回复小宇宙槽。

BIG BANG

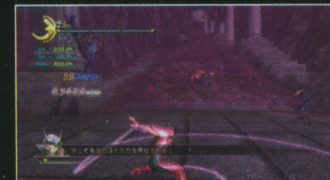
点亮 BIG BANG 槽。



收集要素

开启画廊模式中的各项要素。

移动：按稳 R2 键燃烧小宇宙后再移动的话，角色会进行高速冲刺。冲刺除了用来赶路外，在个别 BOSS 战中还是重要的逃生手段。某些关卡因为地形的关系，需要玩家在跳跃后按 R2 键进行空中冲刺，否则无法前进。



通常攻击：通常攻击分为弱攻击和强攻击两种。弱攻击的攻击力低但出招速度快且硬直时间小，强攻击则是硬直大威力也大。通过弱、强攻击的按键组合可以衍生出各种华丽的连续技，个别招式还可以进行连打或者蓄力，



蓄力后的招式除了攻击力上升外，一般都附带破防效果。

必杀技：必杀技是圣斗士们的成名绝技，比如天马流星拳、星云锁链、钻石星辰拳、庐山升龙霸、凤翼天翔等等，发动必杀技时要消耗一定的小宇宙槽（个别角色的必杀技还要消费体力）。必杀技在升级后还能衍生出一些变化，比如星矢的天马流星拳在升级后就能连打按键来增加攻击的次数。绝大部分角色的必杀技在单独发动时都需要先进行时间较长的准备动作，在敌兵众多的战场上极容易被中断招式。玩家可通过弱攻击→必杀技的连携方式缩短/取消准备动作。

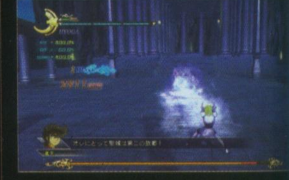


必杀技的种类：必杀技根据攻击范围、距离和招式性质可以大体分为 3 个类型：

近距离型：攻击判定的有效范围狭窄，但威力较为可观，比如紫龙按○键发动的庐山升龙霸



远距离型：绝大多数的远程必杀技都附带自动追尾的性能，比如冰河按 R1 键发动的极光雷电冲击



投技型：射程、范围都非常短，近身攻击，命中率低下但威力巨大



防御系行动：为了在险恶的圣域中存活下来，防御系行动的重要性远大于进攻系。和黄金圣斗士战斗时，防御反击也是最主要的战斗方式。



防御：非硬直状态下按 L1 键便可进行防御，注意部分敌方角色的招式附带破防的效果。

回避：L1+ 左摇杆，回避时角色会以小碎步往对应的方向移动，回避是游戏中最常用的防御系手段。

跳跃：按 × 键施展跳跃，面对大型杂兵投掷过来的滚石、以及由火把敌兵制造出来的火焰地形时，都可以用跳跃躲过，之后视情况还可以在空中发动强攻击来突袭地面的敌人。

受身：被敌人的吹飞攻击命中后，按 × 键使用受身，无论在地面还是空中都可以受身，玩家可通过连打来增加受身成功的几率。

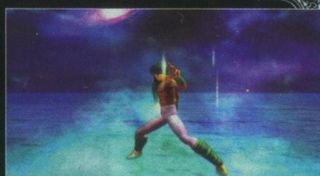
燃烧小宇宙：燃烧小宇宙除了能增加角色的移动能力外，最主要的作用就是提升自身的攻防参数。松键后下一击的攻击力倍率会显示在画面左上方的 ATK 攻防数据中，一击后数值会重置到默认状态。



注意在按稳 R2 键后，弱、强攻击的动作会发生改变，无法使用通常的组合攻击，必杀技则与通常时的相同（R2+ 必杀技称为爆发必杀技）。弱攻击会变更为附带吹飞效果的攻击，用来突袭有奇效；强攻击会将敌人挑空，且发动途中附带刚体状态。

燃烧小宇宙的另一个作用是回收散落在场景各个角落中的道具，只要按稳 R2 键一段时间，场景里的道具无论距离角色多远，都会被吸引过来。

爆气：使用爆气时会消耗一定的小宇宙和体力，发动后



的瞬间会对自身附近的敌人造成伤害。该技能主要在和黄金圣斗士们战斗时使用，如果不小心被他们的拘束型招式命中，为了避免持续伤害和对方的后续连击，就要果断地爆气。

圣衣穿着与否：游戏中的部分角色可以通过按 SELCET 键来主动脱下圣衣，未穿着圣衣的状态会维持到关卡结束。只有一辉可以在没有穿着圣衣的状态下按 SELCET 键再次穿上圣衣。圣衣穿着与否直接影响到角色的能力，不穿圣衣时，角色的小宇宙槽回复速度上升，但攻击、防御力下降，此外体力不会随着时间的流逝自动回复。



第七感：第七感状态中除了玩家操作的角色外，其他所有的事物，包括敌人的一切行动、场景中倒塌的建筑物等等都会进入“慢镜头”状态，玩家可籍此机会移动到有利的位置或躲开敌人的攻击等。第七感分为主动发动（セブンセンシズ）和被动发动（リアルセブンセンシズ）两种，两者的区别在于：前者按下 L2 键即可发动，在小宇宙槽变色的部分自动削减完之前都会处于第七感状态，此时如果攻击敌人的话，变色的部分还会上升，第七感状态的持续时间也会因此而延长；后者则需在敌人的攻击将要命中自己的瞬间输入 L1（+ 方向键）进行类似“一闪”的回避，成功一闪后自动进入第七感状态，无需消耗小宇宙槽，且作为成功发动的奖励，还会回复一部分小宇宙槽。



异常状态 & 抗性：部分角色的攻击附带异常状态，游戏中共设有 11 种异常状态，个别角色还有对应的抗性，具体如下：

异常状态	效果
炎	体力会缓缓减少，每经过一小段时间，角色就会出现受创硬直，该硬直会中止角色当前的一切行动，一段时间后该状态自动解除
冻结	冻结状态中无法进行任何行动，一段时间后该状态自动解除
混乱	杂兵在混乱状态结束后相当于被击倒；玩家陷入混乱状态时，左摇杆的操作方向会逆转，受到攻击或者倒地后该状态自动解除
天舞宝轮	陷入该状态的角色会在一段时间内无法行动，且受到持续的伤害
攻击力地下	一段时间内，攻击力低下
防御力低下	一段时间内，防御力低下
小宇宙回复异常	一段时间内，小宇宙槽不会自动回复，发动被动第七感时也不会回复部分小宇宙槽。攻击敌人或燃烧小宇宙可解除该状态
回复异常	一段时间内，体力不会自动回复
白蔷薇	体力持续减少，直到濒死为止
フリ-ジングコフィン（冰柜）	杂兵会陷入冻结状态；玩家若被冰柜封住，会在一段时间内无法行动，且体力持续减少，用爆气可以解除该状态
麻痹	一段时间内无法行动，受到攻击后该状态解除

抗性效果	拥有抗性的角色
基本不会陷入冻结状态（脱下圣衣后抗性无效）	冰河、除卡妙以外的所有黄金圣斗士
完全不会陷入冻结状态	卡妙
基本不会陷入炎状态（脱下圣衣后抗性无效）	一辉、所有黄金圣斗士
凤凰幻魔拳、幻胧魔皇拳基本无效	一辉、沙加、撒加

黄金十二宫篇攻略要点

白羊宫

游戏的教学关，按部就班地完成穆先生指示的动作，剧情对话后便能过关。



VS 穆（ムウ）

虽然在十二宫的流程中不用和穆先生对战，但考虑到任务模式中还是要与他较量，因此在这里提一下战斗要点。穆是远战型的角色，除了会施展经典的水晶墙（クリスタルウォ－ル）外，还会放出追尾的光弹。玩家和他对战的时候，可以把音量调大一点，听到他说出水晶墙的台词后马上往墙的方向回避，如此一来便有很大的几率发动被动第七感，之后迅速上前进攻。近战时穆会使用掌击，回避的时机不难掌握，这也是发动第七感的良机。

金牛宫



前往金牛宫的路上驻守着许多杂兵，其中体型较大的敌人虽然动作相对于其他敌人来说要缓慢，但部分招式附带刚体效果且攻击力不俗，因此遇到他们时切勿大意，建议玩家在中距离时用天马流星拳将他们轰飞！注意场景中的石柱，受到攻击会崩塌，倒下来的时候对玩家爱也是有攻击判定的。中 BOSS 卡西奥斯（カシオス）是近战型角色，在他张开两手准备使出移动投技的时候要立即拉开距离来回避。

VS 阿鲁迪巴（アルデバラン）

第一＆二阶段：交战一会后魔铃会告诉星矢被动第七感的发动方法。先与阿鲁迪巴保持距离，在他的招式挥空后迅速按R1键发动天马彗星拳来消耗他的体力，数发之后还能破坏掉他的刚体，此时上前一顿重殴，重复上述步骤数次后即可获胜。

第三阶段：BOSS的攻击意识提升，会施展各种速度极快的远程攻击，看见他的准备动作后如果没有信心无伤躲过的话，可以主动发动第七感来回避。打掉他一半体力后进入黄金圣斗士领域。在领域内BOSS的攻击意识进一步提升，阿鲁迪巴会极速靠近星矢然后用体术攻击，比较安稳的打法是我方也冲刺起来，等BOSS的攻击落空后上前痛殴。

双子宫



本关操控的角色为瞬。穿着圣衣时，他的必杀技性能都比较平庸，而且发生速度慢，因此在清理杂兵的关卡中玩家可尝试按SELECT键将圣衣脱下，然后用R1键的星云风暴来割草。该招的惟一弱点是收招时背后处于完全无防备的状态，所以玩家要通过跑位来调整敌我的位置以免被偷袭。不过在初次游玩时，流程必须推进到双鱼宫后瞬才能开启星云风暴这个技能，目前只能用星云锁链的通常组合攻击来杀敌。途中会出现弓箭手，由于地形和其他杂兵的骚扰，建议发动主动第七感然后迅速上前将他们击破。

VS 双子圣衣（ジェミニ ???）

BOSS战仍然有多个阶段，往后与黄金圣斗士的战斗中同样如此，越往后的阶段BOSS的攻击意识越发地强烈。本场战斗的近战思路是利用回避发动被动第七感，然后迅速靠近BOSS用R2+△键的强攻击来输出；远战时，因为BOSS的转向较为迟缓，根据这一特点，玩家可以在BOSS的攻击后（附带追尾性能的招式除外）立即主动发动第七感，然后移动到BOSS的侧面，再使用R1键的必杀技进行输出。鉴于BOSS的远程攻击非常强力，因此最好靠近他然后集中精力发动被动第七感。值得一提的是，双子座的所有招式都可以利用长按防御键发动的绝对防御来无伤躲过。进入异次元空间后，先躲过他放出来的第一波球体，然后发动主动第七感令BOSS的动作变慢，紧接着赶在他使出第二波巨型球体之前，按R2+方向键冲刺到他的面前打他一下就能回到双子宫内，注意在异次元空间里千万不能屏幕的下方走，否则就会进入续关画面了。

VS 卡妙（カミュ）

镜头转至天秤宫。战斗开始后冰河不能出招，专心回避一段时间后进入剧情。剧情后正式开战，卡妙的大部分招式都没有明显的收招硬直，而冰河的所有必杀技在出招前都有较长的准备动作，建议玩家和他拉开距离，利用移动躲开他的攻击后迅速使用R1的必杀技来消耗卡妙的体力，运气好的话还能击飞卡妙并对他造成持续的伤害，反复数次后便能取胜。不慎被冻结住的话，见势不妙就爆气逃跑。

巨蟹宫



操控角色为紫龙。杂兵关卡的推荐打法是脱下圣衣（没有穿着圣衣时小宇宙的回复速度会得到提升，另外用紫龙脱圣衣可以取得一个奖杯），然后以系统部分中提到过的取消必杀技准备动作的方法，用R1键的庐山龙飞翔横扫战场，该招的过人之处是可以连发且动作途中附带无敌效果，最后的中BOSS也可以用这招来对付。注意敌兵中的弓箭手和火把手要优先解决掉。

VS 迪斯马斯克（デスマスク）

关卡开始前最好能装备上技能リアルセブンセンシズターボ·防（作用为第七感状态中无敌）。迪斯马斯克的招牌必杀技——积尸气冥界波的威力巨大，被此招命中非死即伤，所幸冥界波的准备时间较长且不具有追向性，听见出招台词后左右移动就能躲掉。BOSS另外一招常用的技能则是召唤出大范围的怨灵滞留在场景中，玩家若不小心触碰到便会损失体力且被怨灵拘束一段时间，所以笔者才建议装备上在第七感状态中无敌的技能，这样一来就可以避免在进攻的时候被密集的怨灵附体。

剧情后紫龙会堕入冥界，解决掉区域内的所有敌人后利用场景左下方的光柱回到巨蟹宫。之后的战斗大同小异，注意不要被迪斯马斯克在跑动中发出来的气刃误伤。

狮子宫

拿盾牌的敌人防御性能强但攻击意识不高，玩家可以发动星矢的天马流星拳，然后连打按键增加攻击次数以打破敌人的防御，出招时自身背后依旧有破绽。在圆形斗技场里要多跑位，以免被四面八方涌出来的敌兵偷袭，面对两名中BOSS时，可以通过跑位将他们聚集到一起，然后再用流星拳输出，建议优先解决掉暗黑白鸟座，因为他的冻气拳会使玩家进入冻结状态而无法行动。

VS 艾欧里欧（アイオリア）

艾欧里欧的最大威胁莫过于光速拳，此招不但出招速度快，攻击范围还奇广无比，而攻击次数多的特点令玩家即使在第七感状态中仍然会被光速拳打中，装备技能リアルセブンセンシズターボ·防后发动第七感进攻是不错的应对方法，如果没有技能的话，要在被动第七感后利用短暂的无敌时间绕到BOSS的背后进攻。



处女宫

一辉登场。由于笔直的地形比较多，因此可以充分发挥一辉的必杀技凤翼天翔的性能，此招的攻击轨迹用来对付一条线上的敌人非常强力。玩家可以先把一辉的圣衣脱掉，然后再次按下SELECT键将圣衣穿上来取得一个奖杯，之后再将圣衣脱掉，之后在小宇宙回复速度加快的状态下就可以实现“一招鲜”了。优先对付弓箭、火把手和利用地形将敌人聚集到一起的战斗方式能大大缩短过关时间。两名暗黑不死鸟的招式多为近身攻击，拉开距离再用凤翼天翔解决。

VS 沙加（シャカ）

拉开距离躲避由沙加放出的满屏飞行道具是取胜的前提

沙加非常喜欢瞬间移动，尤其是一辉对他施展必杀技的时候。有鉴于此，玩家可以脱下圣衣提升小宇宙的回复速度，然后用一发凤翼天翔引诱沙加瞬间到一辉的附近，算好提前量在沙加使用近身攻击时主动发动第七感，然后移动到他的攻击范围外连发凤翼天翔。接着再跑位回避一下BOSS的攻击，等小宇宙槽回复后再重复上述的打法。另外沙加在使出六道轮回和天魔降伏的前后会浮到半空中，此时他会处于无防备状态。

天秤宫

操作角色为紫龙，杂兵关卡中有不少狭窄的斜坡地形，而坡上一般都盘踞着手举巨石的敌兵，巨石对我方的判定比想象中的大。对付他们时可以主动发动第七感然后迅速上前干掉敌人，或者利用R1键的必杀技庐山龙飞翔的无敌时间来躲过巨石。中BOSS优先解决掉会施展范围必杀技的暗黑天马。



进入天秤宫后操作角色会变更为星矢，玩家只要对着眼前的冰棺连发天马流星拳赚取连击数，一段时间后就会自动进入剧情。

天蝎宫

冰河终于登场。老规矩先脱衣服，然后在楼梯口或者利用狭窄的地形，连打R1键的必杀技来清理杂兵。途中会有大型杂兵从天而降并附带攻击判定，建议进入每一个战区后先冲刺到尽头然后再回过头来杀敌。中BOSS的进攻意识一般，玩家可以用之前对付卡妙的方法在暗黑圣斗士出招的空隙后，用必杀技来削减他们的体力。

VS 米罗（ミロ）

在不被猩红毒针命中的情况结束掉和米罗的数场战斗后会取得一个奖杯，初次游玩时由于自身的能力较低，玩家可以等能力提升至一定程度后再选取该关卡来取得奖杯。猩红毒针的攻击时间比较诡异，在米罗喊完台词作出向前扎的动作后，判定才会出现，此招是全屏锁定技，只能用第七感来回避，注意回避的时机不宜过早。米罗的招式众多，但威胁较大的只有猩红毒针这一招，掌握好回避时间后可轻松取胜。BOSS其余招式的收招速度非常快，不考虑取得奖杯的话可以用R1的必杀技来和他拼血。



人马宫

本关的地势比较险恶，途中有必须用冲刺跳跃或者跳跃后冲刺才能顺利推进的地形。在平台与平台间跳跃时，如果对岸有不少弓箭手阻拦，就主动发动第七感然后再跳跃。杂兵都是老面孔，最后的中BOSS可以将她们引到一块，然后用天马流星拳解决。

人马宫的情况和天秤宫的如出一辙，玩家只要对着眼前的射手座黄金圣衣连发天马流星拳赚取连击数，一段时间后就会自动进入剧情。

VS 艾欧罗斯（アイオロス）

在任务模式中会与艾欧罗斯对决。艾欧罗斯的近战能力较强，建议玩家与他拉开距离，等他使用必杀技サジタリアスの矢的远程攻击时再通过回避来发动被动第七感。

VS 射手星矢（サジタリアス星矢）



穿上人马座黄金圣衣的星矢只多了一招远程必杀技サジタリアスの矢，基本战法与艾欧罗斯一样，拉开距离等待他使出远程攻击，回避后再反击。

摩羯宫

杂兵比较多的一关，脱衣后R1键的必杀技连发依旧是杀敌的首选，注意在连发前先处理掉干扰性极强的火把手。



VS 修罗

高难度下的修罗非常难对付，远程单发的圣剑非常好躲，但躲过后难以对其进行有力的还击，战斗时间很容易被拖长而影响过关评价。笔者的打法是：回避圣剑发动被动第七感，然后用小宇宙冲刺移动到修罗的背后按R2+○输出。绕背的原因是圣剑的气刃会残留在修罗正面的地上，没有装备第七感中无敌的技能的话，很容易被误伤而失去一次宝贵的输出机会。如果距离BOSS太远的话，接近后就将R2+○换成通常组合攻击，以免被修罗接下来的圣剑误伤。本战中紫龙还会领悟庐山亢龙霸，进入黄金圣斗士领域后一有机会就用此招来终结修罗。

宝瓶宫

本战继续使用前往天蝎宫路上的脱衣打法就能轻松全灭路上的杂兵。面对中BOSS时，不想拖长时间的话可以主动发动第七感然后一阵狂扁。

VS 卡妙

打法基本和前一次一样，与卡妙保持在中距离，看到他的必杀技准备动作后就左右回避，然后用必杀技攻击。近战的风险较大，对操作有信心的玩家也可以发动被动第七感来近身肉搏。触发剧情后冰河领悟强力的必杀技——曙光女神之宽恕，之后就可以拉开距离以这招发动时自动锁定敌人的招式来结束战斗。



双鱼宫

前往双鱼宫的路上没有什么难点，光是R1蓄力后放出的锁链必杀技就足以清理掉所有杂兵。主动发动第七感依旧是对付中BOSS的强力手段。

VS 阿波罗迪

与阿波罗迪的战斗尽量避免站在他的正面，以免被各种颜色的玫瑰所伤。BOSS施放出来的红玫瑰可以多加利用，玩家可以操作瞬在红玫瑰的附近连续回避，很容易就会发动被动第七感，接着绕到阿波罗迪背后用R2+△的强攻击输出，即使失败了被玫瑰命中也不会受到多大伤害；躲在远处燃烧小宇宙，逮到空隙就用R1的**サンダーウエーブ**输出也是不错的选择。进入BOSS的领域后瞬会领悟星云风暴，接着脱下圣衣连发此招便能让瞬与阿波罗迪"殉情"。



教皇の间

在通往教皇の间的玫瑰之路上不能脱下圣衣，因此小宇宙要省着点用，尽量以一发必杀技就解决掉大批杂兵，主动发动第七感也能节省和杂兵缠斗的时间。前进到固定的地方后操作角色会切换为魔铃，之后用魔铃干掉杂兵前进，操作角色会切换回星矢，过场影像后玫瑰消失，解决剩下的杂兵然后进入教皇の间。

VS 撒加

对撒加的战斗一共有四场。第一场是星矢对阵撒加，BOSS的招式和双子宫时的无异，注意回避，发动第七感用必杀技轰上几次就能进入第二场战斗。接下来是一辉对阵撒加，脱下圣衣和BOSS保持距离，连发凤翼天翔便能轻松取胜。第三场战斗中，撒加的速度会有所提升，攻击意识也稍强于之前，玩家可以脱下圣衣利用小宇宙回复速度加快的特性，善用主动第七感来对付BOSS。撒加召唤大范围陨石的招式，只要冲刺到范围外就能安全躲过。在最后一场战斗前，星矢还要拖着伤痕累累的身体踱步至雅典娜神像所在的地方，玩家只要按着任意方向等星矢移动到固定的地方后就会触发剧情。

剧情后迎来黄金十二宫篇的最后一场战斗，星矢的体力和小宇宙都会自动回复。燃烧吧！小宇宙！赌上正义与友情，将妄图杀害雅典娜一统圣域的撒加击败吧！



★白金奖杯战记★

聖闘士星矢戦記

奖杯总数	50	铜杯	40	银杯	6	金杯	3	白金	1	奖杯难度	B

白金难度	3/10
白金所需时间	25小时左右
在线奖杯	1
最少通关次数	3
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

原本以为《圣斗士星矢战记》和很多无双游戏一样是各种刷，没想到却可以算得上是款"准奖杯神作"，如果目标明确，直奔主题的话，大概20小时出头就能拿下白金奖杯。以下会列出最速白金路线以供参考，但这样玩可能会失去不少原本的乐趣，如何取舍请各位玩家自行选择。开始游戏前推荐改一下键位，不使用默认的那几种键位，而是自定义，比如把○键设成爆发必杀技1，R1键设成爆发必杀技2，此时R1+○键便会自动变为爆发必杀技3，其他键位不变，这样可以大大改善部分别扭的操作。

1. 故事模式选最低难度打过处女宫杂兵战部分。虽说因为初期角色能力低，外加对系统不熟悉，在面对黄金圣斗士时往往会限入苦战，但是因为选的是最低难度，体力和小宇宙回复速度惊人，所以压力不大。

2. 花5000CP购入"**灭びへの道**"给一辉装上，选关打几次HARD难度的处女宫杂兵战。用体力只有1点来换取无限小宇宙和巨大攻击力虽然冒险，但是因为有三次接关机会，只要不停使用必杀技"凤翼天翔"，清杂兵还是很方便的，基本上可以看成有三条命的动作射击游戏，需要小心的只是倒下的柱子、火把手、弓箭手以及空中扑下来的敌人的偷袭。在一辉可以装两个技能后再花4500CP购入"**舍て身の觉悟**"装备上，其他CP用于把"凤翼天翔"升满级，再升300点左右的攻击力，因为获得的经验值和CP与对敌人造成的伤害值有直接联系，所以此时打一次大约三分钟，却可以赚1万左右的CP。在一辉的等级超过20级后，花26000CP购入"**スイカ**"装上，相当于又多了三条命。

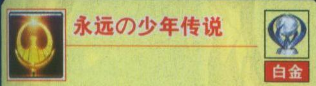
3. 花6500CP购入"**アテナの封印**"，给其他四个青铜战士装上，之后由一辉带着他们打双人合作任务，选第二种模式（可以攻击到同伴到不会造成伤害），一开战就能用"凤翼天翔"把同伴打飞，他就不会碍事了，而且过关时通常还能得到无伤的奖励。每过两三个任务白板角色也能升到10多级以上。之后一辉可以打一些单人任务，过程中会有大量CP入账，把小强们的必杀技全升满，攻防能力各加200点左右就差不多够了。

4. 按照Normal、Hard、Bronze的顺序把黄金十二宫通三遍，因为能力强了，基本上都是摧枯拉朽，BOSS战没有难度可言，全A评价更是唾手可得。注意其中有一遍要全程不接关，利用**スイカ**的三次复活机会，应该不难办到。完成故事模式的其他篇章解锁全角色，可选低难度进行，如果没有达成A评价，把角色必杀技升满，加200点攻击力，再打一次应该就没问题了。

5. 刷所有角色的全部BIG BANG必杀技，具体方法详见下文。

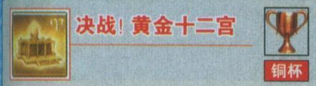
6. 用一辉完成任务模式中所有的挑战项目，这个过程相对比较漫长。遇到前往教皇の间的玫瑰路时要把“灭びへの道”和“舍て身の觉悟”取下，装其他没有副作用的攻击力、小宇宙提升道具。最后那些GOD难度的BOSS防御时不减体力，必须抓住其硬直来打，把“灭びへの道”拆了，改装“**セブンセンシズタ－ボ・攻**”（发动第七感时攻击力上升），然后当BOSS出现出招硬直时主动使用第七感，同样可以秒杀。任务基本上只要过了就有A评价，所以完成全任务时白金也就到手了。





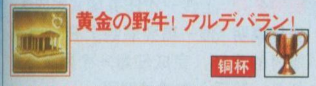
永远の少年传说 白金

取得条件：获得除此以外的所有奖杯



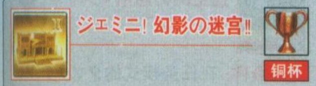
决战！黄金十二宫 铜杯

取得条件：在故事模式的黄金十二宫篇中突破白羊宫



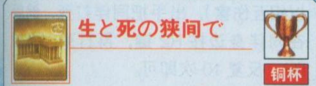
黄金の野牛！アルデバラン！ 铜杯

取得条件：在故事模式的黄金十二宫篇中突破金牛宫



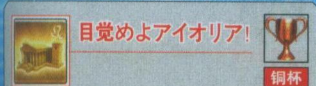
ジェミニ！幻影の迷宫！ 铜杯

取得条件：在故事模式的黄金十二宫篇中突破双子宫



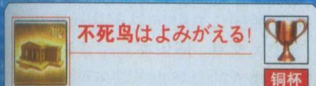
生と死の狭间で 铜杯

取得条件：在故事模式的黄金十二宫篇中突破巨蟹宫



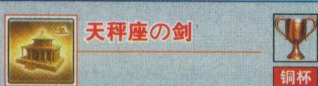
目觉めよアイオリア！ 铜杯

取得条件：在故事模式的黄金十二宫篇中突破狮子宫



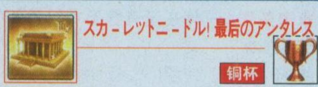
不死鸟はよみがえる！ 铜杯

取得条件：在故事模式的黄金十二宫篇中突破处女宫



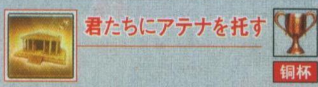
天秤座の剑 铜杯

取得条件：在故事模式的黄金十二宫篇中突破天秤宫



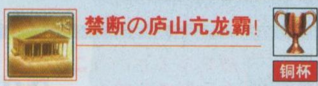
スカーレットニードル！最后のアンタレス 铜杯

取得条件：在故事模式的黄金十二宫篇中突破天蝎宫



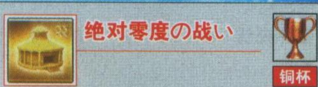
君たちにアテナを托す 铜杯

取得条件：在故事模式的黄金十二宫篇中突破人马宫



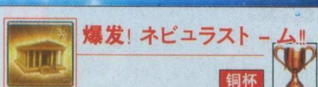
禁断の庐山亢龙霸！ 铜杯

取得条件：在故事模式的黄金十二宫篇中突破摩羯宫



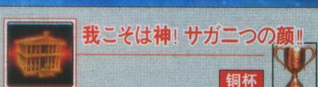
绝对零度の战い 铜杯

取得条件：在故事模式的黄金十二宫篇中突破宝瓶宫



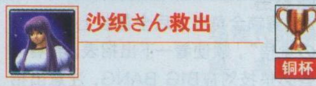
爆发！ネビュラスト－ム！！ 铜杯

取得条件：在故事模式的黄金十二宫篇中突破双鱼宫



我こそは神！サガ二つの颜！！ 铜杯

取得条件：在故事模式的黄金十二宫篇中突破教皇の间



沙织さん救出 铜杯

取得条件：在故事模式的黄金十二宫篇中拯救沙织（任意难度）

奖杯说明：以上均为剧情奖杯，通关一次便可全部获得。



十三年前… 铜杯

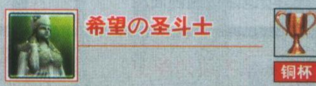
取得条件：完成故事模式中的艾欧罗斯篇（任意难度）



黄金传说完结 铜杯

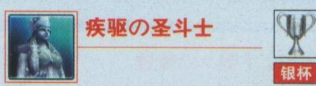
取得条件：完成故事模式中的所有篇章（任意难度）

奖杯说明：主线以外的篇章要通关一次后方可开启，注意要以全A评价完成。如果没有达成A评价，可以提升攻击力后再试一次。



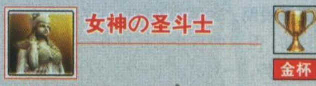
希望の圣斗士 铜杯

取得条件： 在故事模式中以Normal难度完成黄金十二宫篇（不可选关）



疾驱の圣斗士 银杯

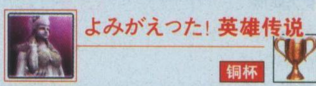
取得条件：在故事模式中以Hard难度完成黄金十二宫篇（不可选关）



女神の圣斗士 金杯

取得条件：在故事模式中以Bronze以上难度完成黄金十二宫篇（不可选关）

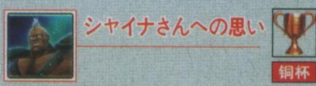
奖杯说明：难度相关奖杯完成高难度不解低难度奖杯，所以最少要通关三次。另外，必须从头打到尾，不能用中途选关改难度的方式来完成。



よみがえつた！英雄传说 铜杯

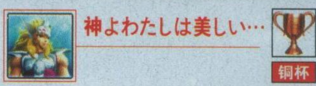
取得条件：不续关完成任意难度的黄金十二宫篇（不可选关）

奖杯说明：建议在打Hard难度时完成此奖杯，可在开始Hard前把青铜五小强都练一下级，外加好装备配合，能力强了不续关过Hard不成问题。



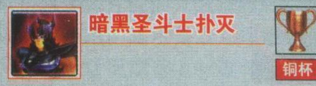
シャイナさんへの思い 铜杯

取得条件：打倒カシオス



神よわたしは美しい… 铜杯

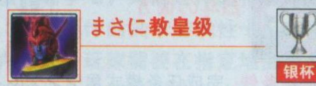
取得条件：打倒ミスティ



暗黑圣斗士扑灭 铜杯

取得条件：打倒全部暗黑圣斗士

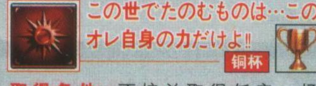
奖杯说明：以上三个奖杯属于剧情奖杯，通关过程中必然会取得。



まさに教皇级 银杯

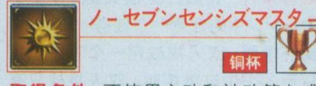
取得条件：累积打倒100个黄金圣斗士

奖杯说明：任务模式里的黄金圣斗士也算，所以不用刻意去刷，可自然取得。



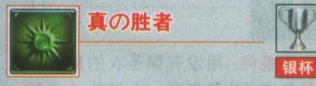
この世でたのむものは…このオレ自身の力だけよ！！ 铜杯

取得条件：不接关取得任意一场BOSS战的胜利（任意难度）



ノ－セブンセンシズマスタ－ 铜杯

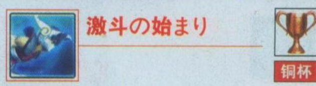
取得条件：不使用主动和被动第七感取得任意一场BOSS战的胜利（任意难度）



真の胜者 银杯

取得条件：无伤取得任意一场BOSS战的胜利（任意难度）

奖杯说明：用一辉轰杀，三个奖杯可以一次搞定。



激斗の始まり 铜杯

取得条件： 完成任务模式里シングルチャレンジ中的任意一个任务



死斗の果て（铜杯）

取得条件： 完成任务模式里シングルチャレンジ中的任意十个任务

烈斗の彼方（银杯）

取得条件： 完成任务模式里シングルチャレンジ中的所有任务

奖杯说明： 单人挑战全任务比较漫长，相当于再通数次故事模式的工作量，觉得麻烦的话，还是用一辉无双到底吧。

死ぬときは一绪だぜ兄弟!（铜杯）

取得条件： 完成任务模式里タッグチャレンジ中的任意一个任务

奖杯说明： 双人挑战用一个手柄也可以玩，2P由电脑控制。双人挑战只有BOSS战，所以用一辉依然很轻松。

圣衣なしでも战うさ!（铜杯）

取得条件： 用没有穿圣衣的角色完成任务模式中的任意一个任务

奖杯说明： 在选人画面中按□键，可将角色切换到没有穿圣衣的状态（部分角色没有该状态），推荐角色为一辉或瞬。

この时代にすべて集った（铜杯）

取得条件： 解锁任务模式中所有可使用角色

奖杯说明： 故事模式所有篇章全部完成后即可使用全角色。

圣斗士に同じ技は二度も通じぬ（银杯）

取得条件： 看过所有角色的全部BIG BANG必杀技

奖杯说明： 算得上是游戏中最麻烦的奖杯，巧妙的方法可以大大节省时间。首先五小强在故事模式中可多用不同的BIG BANG必杀技，瞬有四种，不要遗漏。解锁全角色之后全都装上“舍て身の觉悟”，顺便看一下出招表，看看哪些必杀技对应BIG BANG，注意出招表中有一处错误，就是双子座的“幻胧魔皇拳”不对应BIG BANG的，害我试了好久，还以为出BUG了。之后打单人挑战第二个模式（网络排名）的第2个任务，此任务的第一战打的是天蝎，他在放必杀技“腥红毒针”时有很大的硬直，只要发动第七感，再用必杀技，很容易命中。剩下的就是怎么把左上角的灯点亮了，这就是装“舍て身の觉悟”的原因了。“舍て身の觉悟”不光是为了增加攻击力，还有个原因是体力一直处于100，且不影响发动第七感，只要上一来就自杀，在接关时出现的是雅典娜或是教皇的话，那BIG BANG的灯就一定会点亮。运气不好的话可多试几次，总的来说出现率还是挺高的。完成BIG BANG必杀技之后，是自杀还是打过本关随意，但如果选择自杀用完所有接关次数，那记住千万不要选第一项，因为你刚才使用的BIG BANG必杀技就不会被计入画廊中，一定要选第二项退回标题画面。

不屈の斗士（铜杯）

取得条件： 在故事模式或任务模式中取得累积10个A评价

数々の奇迹（金杯）

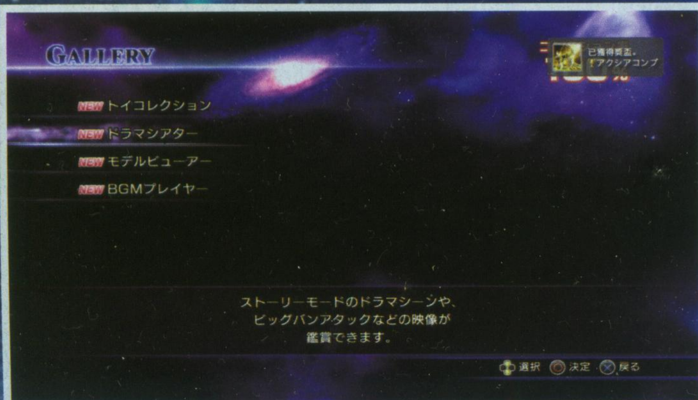
取得条件： 故事模式和任务模式中的所有关卡均取得A评价

奖杯说明： 故事模式的全A评价因素比较多，但只要攻击力足够高，就会占很大优势，一般在打HARD难度通关时就能拿下全A。任务模式的A评价只与时间有关，而且时限设计得极为宽松，想不得A都难。除了比较费时，基本上没有难度可言。

小宇宙の斗技をすべて爆发（铜杯）

取得条件： 使用燃烧小宇宙状态中的全部招式

奖杯说明： 按住R2键把各种动作按上一遍即可，在游戏初期便可解锁。



BIG BANGを起こした（铜杯）

取得条件： 发动一次BIG BANG必杀技

セブンセンシズに目觉めた?（铜杯）

取得条件： 发动7次被动第七感

奖杯说明： 熟悉游戏系统之后自然可解锁。

自ら脱ぎます!（铜杯）

取得条件： 使用紫龙时脱下圣衣

奖杯说明： 按下SELECT键便可脱去圣衣。

兄さん!! やっぱり来てくれたんだね（铜杯）

取得条件： 瞬进入续关画面时见到一辉

奖杯说明： 让瞬装备上“灭びへの道”、“谛めない心”和“绊”，不断自虐直到看见一辉为止。

まさに不死鸟（铜杯）

取得条件： 一辉在没有穿圣衣时重新穿上圣衣

奖杯说明： 使用一辉时按两次SELECT键即可。

これぞ千日战争（铜杯）

取得条件： 使用黄金圣斗士击败黄金圣斗士

奖杯说明： 在打“十三年前……”时可解锁，算得上是剧情奖杯。

破坏するということの根本は原子を砕く（铜杯）

取得条件： 需要累计破坏100个场景中的物品

奖杯说明： 可自然取得，不必刻意的去刷。

毒针をすべて见切った（银杯）

取得条件： 在不被猩红毒针命中的情况下击败米罗

奖杯说明： 用一辉刷任务模式时可自然取得。

空を裂き、大地を砕け（铜杯）

取得条件： 第一次使用CP值强化角色的能力。



银河の彼方へ（铜杯）

取得条件： 上传一次任务模式的成绩

奖杯说明： 惟一需要联线上PSN才能取得的奖杯，完成任意一个网络排名任务，然后上传成绩即可。

血止めの急所マスター

取得条件： 在任务模式的タッグチャレンジ中救助同伴10次

奖杯说明： 一个手柄也可以完成，选好人之后选第一种模式（同伴之间可以相互伤害），出手把同伴打死，然后在同伴身边按R2键，再打死，再按R2，反复10次即可。

アクシアコンプ

取得条件： 需要收集画廊模式中的全部要素

奖杯说明： 大部分的内容都会在故事模式通关和完成任务模式的过程中可以取得，惟一需要特别收集的是全角色的BIG BANG必杀技动画，因为有相关奖杯，所以在完成该银杯时，画廊模式的金杯也差不多可以一起取得，不过要进画廊模式看一眼奖杯会跳出。

文 Sunx 协力 [NSKU]WanRuBaby 美编 NINA

在体验了宛如好莱坞大片般的单人流程后，这场现代战争还远远没有结束。纵观最近几作使命召唤，丰富多彩的网战足以让玩家玩上一整年，本作的网战在保留系列网战体验的基础上，最大的改动就是加入了不同种类的连杀奖励，使游戏更加强调各种牵制与反牵制，使游戏平衡性达到一个新的高度。另外，在《现代战争 2》大受好评的特别行动模式得到了保留，全新制作的关卡游戏性十足，而且还新增加了生存模式，玩家需要在指定地图内抵御一波又一波手持现代化武器来袭的敌人，与系列的丧尸模式相比更加火爆刺激。下面就请跟随本文了解这些模式的详细资料吧。

CALL OF DUTY MW3

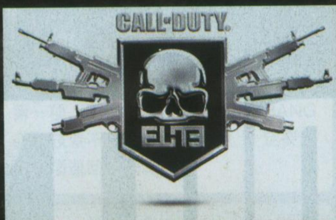
PS3	COD 现代战争3	Activision	主视角射击
	Call of Duty: Modern Warfare 3		美版
	2011年11月8日	多人在线	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

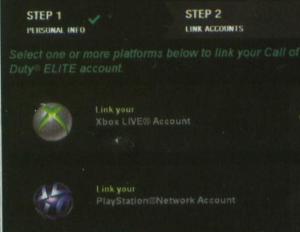
网战部分实战经验心得全面剖析

本作网战的激烈程度丝毫不亚于《MW2》，最直观的感受就是人变得非常“脆”，地图的开放程度也比前作更高，无论你是新手还是老鸟都能体验到快节奏杀戮的快感。另外一个最重要的变化就是攻击型连杀奖励不再强势，新增的支援连杀奖励能让受虐待的一方获得必要的援助，正所谓飞机大炮再厉害，EMP 一出全“嗝屁”，蹲点蹲的再牢靠，不信轰炸机来你不逃，老鸟枪法再犀利，也怕新人变“重甲”，总之游戏中没有完美的战术，也没有无敌的武器，懂得运用反制手段才是最重要的。

注册精英Elite会员 送两小时双倍经验和1套Title和Emblem

1. 打开浏览器（建议用火狐）进入“http://www.callofduty.com/elite”，点击网页中的广告“Join Up For Free”。填写注册资料时：1. 邮箱可用 163、QQ 邮箱，或者 PSN 邮箱都行；2. 国家选“USA”；3.Zip Code 填“10001”即可；4. 出生年月要大于 18 岁。





2. 资料填写完毕后进入关联帐号界面，玩家可选择连接到 Xbox Live 或 PSN。PS3 玩家当然是选 PSN，跳转到 PSN 登陆界面时，输入自己的 PSN 登陆邮箱和密码。

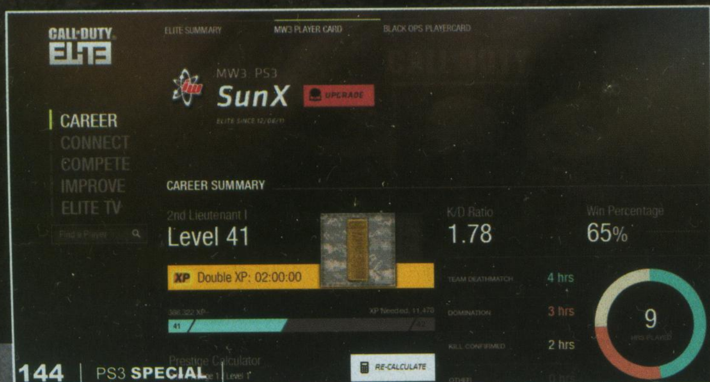
3. 进入邮箱收信，点击信件中的链接激活精英 Elite 会员帐号并登陆网站补完剩余资料。

4. 进入联机模式中的“Barracks”，在界面中的狗牌上可看见黄色“XP”标志，两小时双倍经验是按实际游戏时间来计算，在数据统计表中能查看到使用时间。赠送的 Title 和 Emblem 可在” Callsign “中查看，图标样式请看下图。



▲注册赠送的Title和Emblem。

“COD Elite”网站性质与《战地 3》的“Battlelog”类似，玩家在此可以查询《MW3》和《COD7》联机对战的详细数据，诸如个人资料、K/D、比赛数据、地图资料、装备资料以及录象和截图等等，甚至可随时查询其他玩家的详细数据，只需在“Find a Player”中输入对方的 PSN ID 即可。感兴趣的玩家可自行研究一番。



转生商店/Prestige Shop



本作转生系统的革新力度较大，新增了转生商店的概念，玩家可自由挑选转生后所赋予的特殊奖励，具体表现为使用转生金牌来购买相应的转生奖励。此外除了通过转生来获得转生金牌外，如果玩家曾经玩过系列前 4 作并都转生过的话，那么系统还会额外赠送 4 块金牌，这也意味着玩家最多可以获得 14 块转生金牌。转生商店中的前 4 项奖励可直接购买，后 4 项奖励需达到相应的转生次数才行，所有 8 项转生奖励从上至下分别是：1. 增加 1 个自定义 Class；2. 两小时双倍经验；3. 两小时双倍武器经验；4. 解锁第 1 套特殊 Title 和 Emblem；5. 永久保留自定义 Class 中任意 1 件武器或技能；6. 解锁第 2 套特殊 Title 和 Emblem；7. 解锁第 3 套特殊 Title 和 Emblem；8.10 转后清空玩家所有的数据。

增加 1 个自定义 Class 是永久保留的，并且可以重复购买，至于实用性也是仁者见仁智者见智，擅长使用多种武器的玩家往往需要更多的自定义 Class 来配置装备，而只使用单一类型武器的玩家则没有太大的需求。双倍经验和双倍武器经验是属于比较“坑爹”的奖励，有效时间只有 2 小时，不推荐购买。解锁 3 套 Title 和 Emblem 属于一次性消费，花费 3 块金牌就能全收入囊中，头像图标的作用仅仅用来装饰玩家的身份牌，喜欢收头像图标的玩家不容错过。转生商店内最有实用价值的奖励是第 5 项，解锁条件是转生 1 次，玩家可以永久保留自定义 Class 中任意 1 件武器、技能或战术装备，打个比方来说 AK-47 的解锁等级是 68 级，玩家只要选择保留该武器，那么在转生后满 4 级就能直接使用 AK-47，但是武器等级会清零，武器配件和迷彩也得重新练。如果选择保留技能，则只保留普通技能，Pro 技能也得重新练。技能的解锁等级较低，如果没有特别需求的话，建议保留 1 把武器或战术装备，比如 32 级的 95 步枪、48 级的 Strike、53 级的阔剑地雷、60 级的 MK、61 级的重生棒、68 级的 AK-47、69 级的 C4 炸药、74 级的 MP、66 级的 MSR 等。至于第 8 项转后清空玩家所有的数据，属于废武功的终极奖励，玩家的 K/D、命中率和胜率等都将全部洗白。

技能详细解析

本作技能与前作《MW2》相比并没有太大的变化，只是将个别技能进行了微调与整合，前作中的“Stopping Power”被直接整合进武器内，不再以技能形式存在；“Bling”双武器配件技能被调整至武器精练系统中；“Last Stand”死后倒地技能被归到死亡连杀奖励中；“Scavenger”拾荒技能将无法补充榴弹与地雷。此外还删除了影响平衡性且遭大量玩家诟病的“One Man Army”技能。虽然个别技能依旧具备逆天效果，但总体来看较为合理的，既保证了老鸟们的战术发挥，又能照顾到新手玩家的利益。此外所有技能升级至 Pro 的条件也比前作简单很多，玩家需装备着正在练的技能累计完成一的挑战项目，在技能栏上按能查看升级进度。下文详细介

项技能的具体效果，以供玩家们参考借鉴。

注：技能升至Pro版后将同时具备普通效果与Pro效果，而并非改变原来的效果。

Perk 1/技能槽1/蓝色



1.Recon/侦察

解锁等级：Lv.4

Pro解锁条件：标记120个敌人

普通版：使用爆炸类武器击伤敌人后，其所在位置以及朝向会显示在雷达上，队友同样可见，持续时间为10秒，除手雷、榴弹和火箭筒外，使用闪光弹、震撼弹和EMP手雷击中敌人都有效。

Pro版：开枪击中敌人具备相同效果。



2.Sleight of Hand/快手

解锁等级：Lv.4

Pro解锁条件：杀死120个敌人

普通版：换弹匣速度提升1倍。

Pro版：武器切换速度提升1倍。



3.Blind Eye/盲眼 解锁等级：Lv.11

Pro解锁条件：亲手摧毁40个敌人的连杀装置（飞机、自动机枪塔、防空炮等，UAV除外）

普通版：不会被直升机、AC130、鱼鹰运输机、捕食者导弹、自动机枪塔等所有具备自动攻击和带红框锁定的连杀装置侦测到。

Pro版：使用SMAW、标枪和毒刺等带锁定功能的武器瞄准锁定敌机的速度提升，此外大幅提升子弹对连杀奖励装置的杀伤力。（打飞机专用技能）



4.Extreme Conditioning/马拉松

解锁等级：Lv.22 Pro解锁条件：奔跑20公里

普通版：奔跑持续时间提升1倍。

Pro版：翻越障碍物的速度提升1倍（翻墙、爬窗等）。



5.Scavenger/拾荒

解锁等级：Lv.39

Pro解锁条件：捡100个弹药包

普通版：拾取敌人尸体上的弹药包获得额外弹药，并且只能补充子弹和飞刀，至于榴弹、手雷、闪光弹和地雷等一律无法补充。

Pro版：主副武器的初始弹量提升3倍。

Perk 2/技能槽2/红色



1.Quickdraw/快速举枪

解锁等级：Lv.4

Pro解锁条件：举枪后在3秒内杀死敌人并完成80次。

普通版：举枪速度提升1倍。

Pro版：投掷手雷、闪光弹以及使用重生棒的速度提升1倍。



2.Blast Shield/防爆盾

解锁等级：Lv.4

Pro解锁条件：在20次爆炸伤害中幸存。（闪光、震撼弹也算）

普通版：受到爆炸类武器的伤害减轻45%，在任何距离内都不会被手雷或火箭筒秒杀。

Pro版：受闪光弹、震撼弹影响的时间缩短至3秒。



3.Hardline/连杀

解锁等级：Lv.15

Pro解锁条件：呼叫80次连杀奖励。

普通版：连杀奖励所需的连杀数减1。

Pro版：每两次助攻可换算成1点连杀点数，连死奖励所需的连死数减1。



4.Assassin/刺客

解锁等级：Lv.27

Pro解锁条件：在空中有敌人的UAV时杀死20人。

普通版：对UAV、高级UAV、热感应视镜、心跳探测器、便携式雷达以及遥控侦察机干扰免疫。

Pro版：对反UAV、EMP免疫，被敌人瞄准时不会显示名字，但对侦察技能无效。



5.Overkill/超杀

解锁等级：Lv.47

Pro解锁条件：使用第2把主武器杀死120人

普通版：可装备两把主武器，第2把主武器可装精练技能，但无法安装配件。

Pro版：第2把主武器可安装配件和迷彩。

Perk 3/技能槽3/黄色



1.Marksman/神射手

解锁等级：Lv.4

Pro解锁条件：使用突击步枪或狙击枪时屏息杀死50人

普通版：在任意距离内出现在准心附近的敌人会自动显示出红色的名字。

Pro版：举枪开镜屏息时间从5秒延长至10秒。



2.Stalker/追击者

解锁等级：Lv.4

Pro解锁条件：举枪时杀死120人

普通版：提升举枪移动时的速度。

Pro版：延长阔剑地雷、I.M.S或跳雷的触发时间。



3.SitRep/探雷

解锁等级：Lv.19

Pro解锁条件：摧毁50个爆炸装置

普通版：可隔墙看到敌人设置的C4炸药、阔剑地雷、跳雷、重生棒、I.M.S或陷阱补给箱等装置，并且都会以红色高亮标记在画面中。

Pro版：降低自己的脚步声，放大敌人的脚步声，但对死寂技能无效。



4.Steady Aim/盲射

解锁等级：Lv.30

Pro解锁条件：盲射杀死120人

普通版：准心散射度减少35%，提升盲射精确度。

Pro版：提升奔跑时的举枪速度。



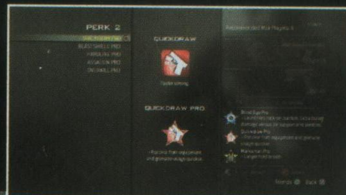
5.Dead Silence/死寂

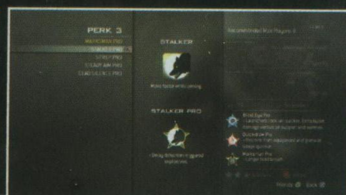
解锁等级：Lv.55

Pro解锁条件：近距离用刀杀死50人

普通版：消除自己的脚步声以及爬梯子的声音，但从高处跳下依旧会发出声音，此外被侦察标记的时间缩短为5秒。

Pro版：从高处跳下不会受伤。





初期职业技能推荐（Lv.4 ~ Lv.40）

步枪流	霰弹流	盾牌流
Sleight of Hand Quickdraw Steady Aim	Sleight of Hand Assassin Steady Aim	Scavenger Blast Shield SitRep
冲锋流	**狙击流**	**隐蔽流**
Extreme Conditioning Quickdraw Steady Aim	Blind Eye Quickdraw Marksman	Blind Eye Assassin SitRep



连杀奖励系统

本作的连杀奖励系统有较大调整，新增连杀点数的概念，除了杀死对手获得点数外，还能通过破坏敌人的连杀装置或完成特定任务目标来获得连杀点数，比如摧毁敌人的UAV、防空炮、自动机枪塔和空中载具，或者在占旗模式中成功占领1点、埋雷/拆雷模式中装/拆炸弹1次等等。此外玩家如果装备Pro版“Hardline”技能的话，那么每完成两次助攻也会获得1点连杀点数。在比赛过程中，画面右侧的图标会显示连杀进度，按方向键“↑/↓”来选择使用已开启的连杀奖励，如果玩家积攒着不用，那么继续杀人也不会重复获得，必须用掉或死亡后才会重新累计。

连杀奖励细分为三大类，分别是攻击型、支援型和特殊型，虽然1次只能携带某1种类型中的3个连杀奖励，但每套自定义Class都能设置不同的连杀奖励，在游戏过程中一旦切换不同的Class，之前那套Class中还未累计满的点数就会全部作废，比如还差1点就能开启防空炮，此时切换成了其他武器，那么前7点连杀点数就等于浪费了，所以在更换Class时一定要注意。

攻击型连杀奖励/Assault Strike

攻击型连杀点数只能在1条命内累计，玩家死亡后所有点数全部归零。攻击型连杀奖励主要分为被动与主动两种，被动型一般都由电脑控制，而主动型则必须由玩家操纵，在操纵过程中不幸被敌人打死也不会中断。注：相同连杀数的连杀奖励不可同时装备。

	连杀数	中文名称	原名	效果
	3	无人侦察机	UAV	敌人会以红点标志显示在雷达上，持续时间为30秒
	4	空投连杀奖励	Care Package	空投1个随机的连杀奖励箱子，抵达时间为10秒
	5	智能弹药系统	I.M.S.	自带4枚感应弹，敌人靠近后会自动弹射弹头打击目标，且不受闪光、震撼弹的影响
	5	捕食者导弹	Predator Missile	可手动控制导弹的落点，按R1加速
	5	自动机枪塔	Sentry Gun	机枪塔会自动攻击正面90度范围内敌人，并且可随时调整摆放位置
	6	精确轰炸	Precision Airstrike	指定方位后进行3轮精确轰炸
	7	攻击直升机	Attack Helicopter	攻击直升机自动扫射地面目标，持续时间为1分钟
	9	攻击直升机扫荡	Strafe Run	5架攻击直升机同时扫射地面目标，会来回各扫1遍
	9	“小鸟”攻击直升机	AH-6 OverWatch	由电脑控制的轻型攻击直升机会紧紧跟随召唤者，并使用机炮主动攻击地面目标，持续时间为1分钟
	9	“死神”无人机	Reaper	攻击型高空无人机自带14枚激光制导导弹，利用激光定位来打击目标，持续时间为1分钟
	10	遥控突击机器人	Assault Drone	遥控操纵武装小车，使用轻机枪和飞弹打击目标，持续时间为1分钟
	12	AC130	AC-130	操纵AC130上的3种火炮攻击地面目标，持续时间为40秒
	12	“铺路者”重型直升机	Pave Low	重型武装直升机自动扫射地面目标，持续时间为1分钟
	15	攻击型重甲兵	Juggernaut	空投1个附带重甲兵套装的箱子，装备后变身为重甲兵，持续时间无限直至被杀死
	17	“鱼鹰”炮手	Osprey Gunner	召唤“鱼鹰”运输机空投3个连杀奖励箱子，然后操纵“鱼鹰”上的机炮攻击地面目标，持续时间为1分15秒

点评分析

随着玩家整体水平的提高，以及“Assassin”技能泛滥成灾，UAV的实用性已经被削弱至最低，如果玩家发现自己的UAV一上天就被防空炮打掉，或者扫描不到任何目标的话，请及时进行调整。4连杀空投箱子抽中高连杀奖励的几率比前作略有提高，此外由于陷阱箱子的出现，空投箱子被偷走的情况也很少发生了。5连杀的I.M.S.的性质就相当于1个大型地雷，在身上没装备“Stalker Pro”技能的情况下触动机关则必死无疑。虽然该装置的威力大到足以杀死重甲兵，但缺点也很明显，那就是容易被人发现并开枪摧毁。5连杀捕食者导弹依旧是大部分玩家的最爱，使用方便快捷，用来攒连杀数是再合适不过的了。5连杀自动机枪塔的实用性被大幅度削弱，对装备着“Blind Eye”技能的玩家无效，并且大部分地图过于复杂，出入口太多，很难体现出应有的封路杀敌效果。6连杀的精确轰炸虽然从前作中的2轮轰炸修改为如今的3轮轰炸，但依旧还是头号鸡肋连杀奖励，有人称其为“最不精确轰炸”（笑）

7连杀攻击直升机与前作类似，防御力不高且没有热诱弹，只需1发毒刺就能搞定。9连

攻击直升机扫荡会呈直线来回扫射战场两遍，场面霸道但实用性并不高，使用毒刺击中中间3架中的任意1架都能1次炸掉3架，如果打左右边缘的两架则只能击落1架。9连杀“小鸟”攻击直升机取代了前作中的鹞式战斗机，其行动方式也颇具特色，会根据召唤者的位置来调整飞行路线，并且还会通过摇摆机身来规避1次毒刺攻击。9连杀“死神”无人机的飞行高度与AC130一致，属于高空飞行器，具备秒杀一切低空飞行器的能力。如果玩家受到无人机的骚扰，可设置飞弹拦截系统来进行防御。10连杀遥控突击机器人俗称“瓦利”，必须通过空投箱子来获取，其配备的火力很猛，且始终显示在敌人雷达上。用枪对付“瓦利”并不奏效，最有效的办法就是用刀砍，近身砍两下就能打爆。AC130从11连杀变为了12连杀，依旧是空中的霸主，重炮可秒杀一切地面目标，并且不会被任意飞机打到，同时还能躲避两次毒刺攻击。12连杀的“铺路者”重型直升机的攻击方式与普通直升机类似，只是飞得更低，装甲也更厚。

15连杀的攻击型装甲兵是本作的特色连杀奖励，主武器是M60E4，副武器为MP412，外加1枚手雷和烟雾弹，并且自带便携式雷达、“SitRep”和“Scavenger”技能，能探测到一定范围的敌人、陷阱装置、地雷等。优点是防御力极高、对爆炸物免疫、能随时捡到弹药、能捡敌人的空投箱子以及使用各种连杀奖励。缺点是移动速度很慢，无法捡枪，并且会始终显示在敌人的雷达上。对付重甲兵的最佳武器是各类双持自动手枪，尤其是双持FMG9打完两排子弹就能杀死重甲兵，此外使用粘雷秒杀重甲兵的BUG已经被修复。17连杀的“鱼鹰”运输机具备支援与攻击两种特性，虽然防御力与AC130相同，但庞大的机身极易受到饱和攻击，此外现在有不少玩家故意先不放EMP，等到对手呼叫“鱼鹰”时再放，此类反制手段实在是毒辣。



支援型连杀奖励/Support Strike

支援型连杀点数在1局比赛内永久继承，玩家死亡后也照样累计，只要达到相应的点数就能使用连杀奖励。支援型连杀主要用来反制攻击型连杀，并且更容易达成，建议新手玩家优先装备，在积累经验的同时也能获得更多的经验奖励。注：相同连杀数的连杀奖励不可同时装备。

	连杀数	中文名称	原名	效果
	4	无人侦察机	UAV	敌人会以红点标志显示在雷达上，持续时间为30秒
	5	反UAV	Counter-UAV	屏蔽敌人的雷达，持续时间为30秒
	5	防弹背心	Ballistic Vests	体力提升100%
	5	陷阱箱子	Airdrop Trap	空投1个陷阱箱子，敌人捡取后会被炸死
	8	“萨姆”防空炮	SAM Turret	防空炮会自动攻击所有空中飞行器，持续时间为1分30秒
	10	遥控侦察机	Recon Drone	操纵1架迷你侦察直升机进行报点，操纵时间为1分钟
	12	高级UAV	Advanced UAV	敌人的位置与朝向会时刻显示在雷达上，持续时间为30秒
	12	遥控机枪塔	Remote Santry	玩家可在任意位置远距离遥控机枪塔杀敌
	14	隐型轰炸机	Stealth Bomber	呼叫B2隐型轰炸机轰炸指定的区域
	18	电磁脉冲	EMP	EMP能使所有电子设备失效，持续时间为1分钟
	18	侦察型重甲兵	Juggernaut Recon	空投1个附带重甲兵套装的箱子，装备后变身为盾牌重甲兵，状态一直持续到被杀死为止
	18	“鱼鹰”支援	Escort Airdrop	召唤“鱼鹰”运输机空投5个连杀奖励箱子，然后“鱼鹰”会自动攻击地面目标，持续时间为1分钟







点评分析

支援连杀在某些时候要比攻击连杀管用，但也要视具体情况而定，支援连杀奖励中将近1半的连杀都受到玩家技能的抑制，其中的UAV、反UAV、高级UAV、遥控侦察机雷达干扰以及EMP对装备着“Assassin Pro”的玩家无效；陷阱箱子则无法欺骗装备着“SitRep”技能的玩家。5杀防弹背心的作用是提升体力，狙击枪1枪打不死，设置在地面后可与全队共享。5杀陷阱箱子属于鸡肋连杀奖励，随着玩家经验提升，已经很难骗到人了。8杀“萨姆”防空炮是支援连杀的首选，其会主动攻击敌人所有类型的飞行器，建议设置在空旷的露天区域以提高防空视野，发射1次可击落UAV，发射2次可击落高级UAV，发射3次可击落攻击直升机。此外防空炮在发射飞弹时，其位置会暂时暴露在敌人雷达上。

10杀遥控侦察机的功能挺多，自带雷达干扰器可在一定范围内屏蔽敌人的雷达，侦察镜头锁定敌人后按R1进行标记，敌人被标记时会有被闪光弹闪到的感觉。被捕捉到的敌人会以红点标志显示在雷达上，标记持续时间无限直至目标被队友打死。另外要注意遥控侦察机必须维持在恒定的飞行高度内，如果飞的太高或飞出地图就会自爆。12杀遥控机枪塔设置在地面后，玩家可躲到任意安全地点按□进行遥控杀敌，玩家在遥控过程中被敌人杀死也无妨，复活后只要机枪塔还未被破坏就能继续遥控，该装置的最大缺点就是攻击力实在太小了，杀敌效率并不高。14杀隐型轰炸机是支援连杀中为数不多的攻击型空中武力，轰炸范围相当广，受到轰炸的敌人就算侥幸不死也会因爆炸震荡而暂时失去行动能力。在正常情况下是无法侦测到敌人隐型轰炸机的飞行路线的，但只要把画面切



换为色盲模式，就能从雷达上看见隐型轰炸机的飞行路线。具体操作是按START进入“Optons”菜单，把最后1项“Color Blind”设置为“Enabled”。

18杀的EMP是玩家常备的支援连杀，可瞬间秒掉敌人所有的飞行器以及地面的电子设备，同时敌人视野呈现电磁干扰效果，武器瞄准镜中的红点也会消失。18杀侦察型重甲兵的自身属性与攻击型重甲兵类似，只是体力略有减少。主武器是USP.45，副武器是耐久度无限的盾牌，同时携带1枚烟雾弹，装甲兵对付单个敌人是绰绰有余的，但是遭到敌人围攻是非常危险的，一旦受到饱和攻击且体力无法及时回复就会阵亡。18杀“鱼鹰”支援型连杀与攻击型连杀类似，区别在于1次性空投5个连杀奖励箱子，其中1个固定是陷阱箱子。此外支援型鱼鹰不会到处乱飞，只会停留在空中扫射企图偷箱子的敌人。

特种连杀奖励/Specialist Strike

特种连杀奖励的解锁等级为20级，玩家可以任选3项已解锁的技能（不能选已经装备在Class中的技能），技能连杀奖励的顺序可由玩家自己来定。在游戏中分别获得2、4、6连杀时会依次开启之前选中的技能，当达到8连杀时则会把所有已开启的技能效果全部叠加到玩家身上，此时的玩家就是1名超级士兵。虽然身怀14种Pro技能的感觉很棒，但被打死后就什么都没了。



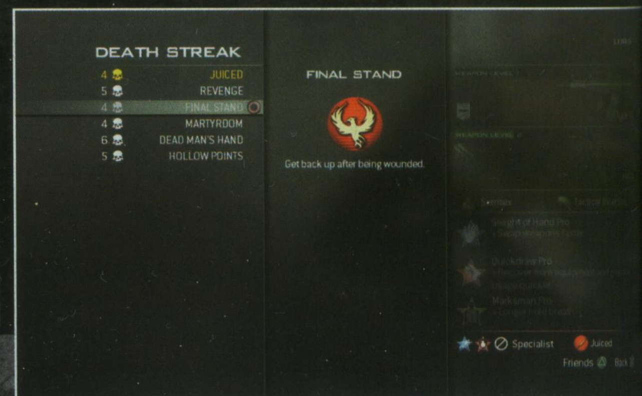
隐藏的战术核弹/M.O.A.B

本作的战术核弹是直接隐藏在连杀奖励系统中的，玩家再也不会因为忘带核弹而错过机会了。核弹开启条件是1条命内获得25点连杀点数，装备“Hardline Pro”技能只需要24点甚至更少的点数。连杀点数必须通过手动杀敌来获取，而不能依靠连杀奖励或摧毁敌人的连杀装置来获得，使用地雷或跳雷杀敌获得的点数是有效的。核弹的杀伤判定被修正，起爆时间为10秒，并且只会秒杀所有敌人，而不会伤到自己和队友。另外核弹引爆后不会结束比赛，受攻击的一方附带有1分钟的EMP效果，整个画面呈暗红色直至比赛结束。刷核弹的方法很讲究，建议装备特种连杀奖励，目的是为了在8连杀后获得全部Pro技能。武器方面推荐消音微冲、突击步枪，或玩家自认为称手的狙击枪也行，副武器选双持自动手枪，保命效果不俗。比赛模式建议玩“Domination”，游戏时间比较长，玩家可以蹲守在有队友保护的安全区域内打游击“抢肉”。能否顺利达到8连杀是第1个关键点，等到8连杀之后正式进入杀戮状态，此时真正能对玩家造成威胁的只有敌人本身，至于各种飞机、陷阱或爆炸物都无法轻易秒杀玩家。如果网速给力，队友给力，对手不刻意蹲点的话，那用不了多久就能打出核弹了。

连死奖励/Death streak

连死奖励主要是为水平一般的玩家而设计，在游戏过程中连续死亡中途没有杀死过敌人就会自动激活。前作《MW2》中的让人郁闷的“Painkiller（厚血）”连死奖励已经不复存在了。

	连死数	俗称	原名	解锁条件	效果
	4	兴奋剂	Juiced	Lv.4	重生时提升移动速度，续时间为7秒
	5	复仇	Revenge	Lv.15	最近杀死玩家的敌人会显示在画面中，其头上有十字准心标志，并且在一定距离内穿墙可见
	4	浴火重生	Final Stand	Lv.32	重伤倒地后坚持20秒复活，如被爆头、刀杀、炸死则无效
	4	同归于尽	Martyrdom	Lv.51	死后掉下1颗手雷，杀人后失效
	6	自爆	Dead Man's Hand	Lv.57	重伤倒地后可使用C4炸药，爆炸效果与威力比普通C4略高
	5	空心弹	Hollow Points	Lv.71	子弹威力提升40%，1人后失效



武器精练技能/Proficiency

武器精练是本作的原创系统，技能效果作用于玩家所选的主武器。玩家通过杀人可逐步提升武器等级，达到相应等级即可开启精练技能，每把主武器只能装1个精练技能。（下表解锁等级为武器等级）

	精练技能	效果	突击步枪	微冲	轻机枪	狙击枪	霰弹枪	防爆盾
	Kick	减少武器射击时的后坐力	Lv.4	Lv.4	Lv.4	Lv.4	Lv.4	–
	Impact	增加子弹穿透力	Lv.9	–	Lv.9	Lv.10	–	–
	Attachments	可同时装备两种配件	Lv.12	Lv.12	Lv.12	Lv.14	Lv.14	–
	Focus	减少受伤时枪口上扬幅度	Lv.16	Lv.15	Lv.16	Lv.18	Lv.9	–
	Breath	举枪瞄准时按L3屏息	Lv.22	–	–	–	–	–
	Stability	降低举枪瞄准时准心晃动幅度	Lv.28	Lv.28	Lv.28	Lv.28	–	–
	Range	增加子弹有效射程	–	Lv.9	–	–	Lv.23	–
	Melee	提升出刀速度	–	Lv.21	–	–	Lv.19	Lv.5
	Speed	提升移动速度	–	–	Lv.21	Lv.24	–	Lv.10
	Damage	提升散弹枪杀伤力	–	–	–	–	Lv.28	–

精练技能点评

"Kick"解锁等级较低，属于初级武器必备技能，减少武器后坐力等于提升射击精度，能有效改善举枪射击时子弹落点的散射度，对于精度本来就高的武器就完全没必要装备了，比如MP7或95步枪。"Impact"的效果类似于《MW2》中的"FMJ"，并非提升子弹威力，而是子弹穿过可被射穿的物体后威力不减。其实突击步枪或狙击枪不装"Impact"也能勉强射穿钢板等掩体，但子弹威力衰减很厉害，只能击伤而无法杀死掩体后的敌人。此外"Impact"技能在对付同一直线弹道内的复数敌人也有不俗效果，消耗少量子弹就能轻易达成2连杀或3连杀。"Attachments"技能可以装备两个配件，效果等于《MW2》中的"Bling"技能。"Focus"能改善玩家中枪后枪口抖动硬直的状态，对于狙击枪具备一定效果，而针对其他类型的武器则效果不明显，中近距离遭遇敌人生死总在一瞬间，况且本作中远距离对射的情形也很少发生，具体还得根据实际情况而定。"Breath"仅针对突击步枪，举枪时按住L3就能稳住准心，彻底消除举枪瞄准时的呼吸晃动。个人感觉这个技能有点多余，制作小组为何不延用《MW2》中举枪状态准心纹丝不动的设定，而在本作中新增呼吸晃动的设定，然后再设计这个技能来抵消，简直是多此一举。更让人无语的是，装或不装这个技能，对擅长使用突击步枪的玩家来说完全没影响，何况在举枪的同时按住L3射击实在是很别扭。"Stability"技能能明显降低狙击枪开镜预瞄时的准心晃动幅度，装到其他类型的武器上作用不大。"Range"是针对微冲或霰弹枪的重要技能，可提升子弹有效射程，就拿Striker来举例，不装"Range"的有效射程大概只有14米（通过XM25的测距功能得出的实际距离），也就是说超过14米就打不到人了，而装上"Range"技能后射程增至18米。"Melee"和"Speed"的实用价值一般，可根据实际情况酌情使用。"Damage"可将霰弹枪威力提升1.4倍。具体的精练推荐配置请参看后文武器部分的评测攻略。



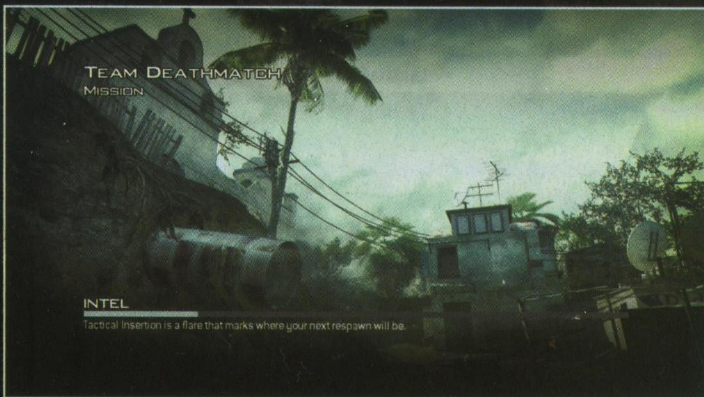
热门联机模式简介

Team Deathmatch

解锁等级：Lv.1
游戏人数：8~12人
胜利条件：7500分

"TDM"是玩家最常玩的模式，玩的人最多，也最容易搜到图。在自动配对搜图时可留意画面中显示的Ping值，100Ping以下是4格，100Ping~150Ping是3格或假3格，175Ping以上必然是2格或1格。其实信号的问题并不大，最让人头疼的是充斥在房间中的"黑店"，玩家在晚高峰时期很容易搜到国人的"黑店"，这些"黑店"战队一般都是集体蹲点，顾名思义就是蹲在易守难攻的位置静等敌人冲过来送死。玩家想与陌生队友配合打赢"黑店"是几乎不可能的，因为"黑店"的配合一般都是相当纯熟的，只能眼睁睁地看着队友去送死。遇到这种情况请果断退出比赛，这并不是什么丢脸的事，完全没必要心存不满，要学会以平常心对待游戏中所发生的是是非非。另外对付"黑店"的惟一办法就是投靠更厉害的"黑店"，毕竟组织的力量才是最强大的。

注 黑店：通常由1整支战队组成，信号全绿4格或3格，队员分工明确，配合熟练，多以蹲点战术来获得胜利。



Kill Confirmed

解锁等级：Lv.1
游戏人数：8~12人
胜利条件：65块狗牌

本作原创的比赛模式，玩法与"TDM"类似，但并不单纯比杀人数，而是以两队抢到的狗牌数量来定胜负。当玩家杀死1名敌人后，其尸体上会出现1枚金色的狗牌，自己或队友捡到这枚狗牌就能为全队加1分。当队友被敌人杀死后，尸体上也会出现1枚红色的狗牌，玩家要抢在敌人之前捡取就能避免对方得分。野战连杀奖励推荐空投箱子、捕食者导弹、攻击直升机。团队对抗连杀奖励推荐遥控侦察机、隐型轰炸机、EMP或侦察型重甲兵。

Mercenary

解锁等级：Lv.1
游戏人数：8~12人
胜利条件：7500分/65块狗牌

包含"TDM"和"KC"两种模式，最大特点是全部队员随机配对，比较适合新玩家。

Free-For-All

解锁等级：Lv.1
游戏人数：4~8人
胜利条件：杀30人

非常适合新手玩家的比赛模式，不存在人员等级分配不合理的情况。由于地图中的每个人都是各自为阵，都不会轻易显露踪迹，所以建议玩家尽量选择消音武器，以避免开枪暴露位置。技能推荐Recon、Assassin、SitRep，此外建议不要带UAV相关的连杀奖励，因为敌人有很大可能装备着"Assassin"技能。

Domination

解锁等级：Lv.1
游戏人数：8~12人
胜利条件：200分

俗称"抢旗"模式，双方阵营的任务目标就是占领地图中的3处旗帜，占领的旗帜越多，积分累计



速度就越快。与‘TDM“相比，该模式更强调团队配合，最好与战队队友一起开个“黑店”，兵分两路牢牢控制住任意两处旗帜就能稳操胜卷。如果玩家是孤身一人玩的话，就有很大几率遇到各种“极品”队友，比如光杀人不抢旗的懦夫队友、对满天飞机熟视无睹的队友以及明知有埋伏还喜欢冲过去送分的队友，遇到这种情况建议直接退出地图，以免着急上火。战术装备推荐跳雷和飞弹防御系统，技能推荐Blind Eye、Assassin、SitRep。连杀奖励推荐高级UAV、隐型轰炸机、EMP或侦察型重甲兵。

Ground War

解锁等级：Lv.5
游戏人数：12~18人
胜利条件：10000分/90块狗牌/200分

俗称“鸡窝”模式，是支持对战人数最多，战斗最为激烈的比赛模式，其中包含“TDM”、“KC”和“Domination”3个模式。好友在线人数较多时可以拉到一起玩。

Team Defender

解锁等级：Lv.5
游戏人数：8~12人
胜利条件：7500分

玩法与“TDM”类似，地图中会随机出现1面旗帜，如果被我方队员夺取，此时杀死1名敌人可以获得双倍分数，而对方杀人则只能获得一半分数。获得胜利的前提条件，就是确保旗帜一直由我方队友控制着。其实说白了就是蹲点大作战，玩家一旦抢到旗就赶紧躲到易守难攻的死角内蹲好，然后其他队友会埋伏在周围蹲点，千方百计阻挠对手抢旗。如果玩家不幸处在劣势的一方，并且屡次被蹲点的打死，心情可想而知会有多糟。总之这是个“龌龊”的比赛模式，容易激动的玩家最好别碰。战术装备推荐烟雾弹和干扰器，连杀奖励推荐防空炮、隐型轰炸机、EMP或侦察型重甲兵。

Demolition

解锁等级：Lv.5
游戏人数：8~12人
胜利条件：胜2局

俗称“埋包”模式，进攻方每名队员身上都有雷包，随意攻击地图中的A、B两点，而防守方的任务就是全力防御。雷包引爆时限为45秒，在这段时间内要阻止防守方拆包。双方实力差距不是很大的话，一般都会呈现拉锯战，场面会很混乱，建议与战队队友一起行动，独自打野战经常会遇到贪生怕死的队友。选用武器加装消音器，战术装备推荐跳雷和重生棒。技能推荐Blind Eye、Assassin、Stalker。连杀奖励推荐高级UAV、隐型轰炸机、EMP或侦察型重甲兵。

Sabotage

解锁等级：Lv.10
游戏人数：8~12人
胜利条件：胜1局

同为“埋包”模式，双方同时抢地图中出现的1个雷包，抢到雷包去指定地点埋包，引爆时限为30秒。如果双方在规定时间内战成平局会进入加时赛，死亡后不可复活，全军覆没的一方宣告失败。由于该模式里的蹲×挺多的，建议武器都装消音器，战术装备从跳雷、烟雾弹和重生棒里挑选。技能推荐Blind Eye、Assassin、SitRep。连杀奖励推荐遥控侦察机、隐型轰炸机、EMP或侦察型重甲兵。

Headquarters Pro

解锁等级：Lv.10
游戏人数：8~12人
胜利条件：400分

俗称“HQ”或“司令部”模式，地图中会随机生成电脑，双方要在电脑正式上线前的空闲时间内抢占有利地形，比如集体蹲守在电脑旁。占领电脑的一方能在1分钟内持续获得分数，但此时死亡不可复活，等到全军覆没后进入新1轮的争夺。推荐主武器都装消音器，副武器双持自FMG9。战术装备可从地雷、跳雷、重生棒或便携式雷达中挑选。技能推荐Extreme Conditioning、Assassin、Stalker。连杀奖励推荐高级UAV、隐型轰炸机、侦察型重甲兵。

Search and Destroy

解锁等级：Lv.10
游戏人数：8~12人
胜利条件：胜4局

“SD”模式主要考验玩家的枪法、跑位、心理素质以及临场反应。该模式的最大特色就是死亡后不能复活，俗称“死了看戏”。水平较高的玩家比较偏爱该模式，通常打完1整局比赛可以获得大量的经验值，而缺乏耐心且不喜欢蹲点的玩家则对此并不感冒，经常被对手阴死导致看戏看到比赛结束，经验没捞到多少，K/D值反而直线下降。个人认为这是是锻炼技战术的最佳模式，初次接触肯定会被老鸟们一顿猛虐，但只要坚持玩一段时间就会初见成效。由于该模式鼓励蹲点，所以武器必须装消音器，阔剑地雷或跳雷也是必不可少。技能推荐Recon、Assassin、Dead Silence。连杀奖励推荐抽奖箱子、捕食者导弹、攻击直升机，或者直接选用特种兵奖励，只要不死就能持续获得技能。

Capture The Flag

解锁等级：Lv.10
游戏人数：8~12人
胜利条件：胜2局

该模式主要考验玩家对地图的熟悉程度，敌我双方都要同时做两件事，1是抢夺对手的旗，2是保护我方的旗帜不被抢。玩家抢到旗后会始终显示在敌人的雷达上，且死亡后要间隔数秒才会复活。选武器最好装消音，战术装备推荐跳雷和便携式雷达。技能推荐Extreme Conditioning、Assassin、Stalker。连杀奖励推荐反UAV、隐型轰炸机、EMP或侦察型重甲兵。

全武器资料

主武器

突击步枪/AR

通用配件			
配件	名称	解锁武器等级	备注
红点镜	Red Dot Sight	Lv.2	-
消音器	Silencer	Lv.5	-
榴弹挂件	Grenade Launcher	Lv.8	-
ACOG镜	ACOG Scope	Lv.11	-
射速	Rapid Fire	Lv.12	M16A4、TYPE95、M14
心跳探测器	Heartbeat Sensor	Lv.14	-
全息瞄准镜	Holographic	Lv.17	-
散弹枪挂件	Shotgun	Lv.20	-
混合瞄准镜	Hybrid Sight	Lv.23	-
大弹匣	Extended Mags	Lv.26	-
热感应视镜	Thermal	Lv.29	-



M4A1



解锁等级：Lv.4

推荐度：★★★☆☆

M4A1作为最初级的突击步枪，其性能表现中规中矩，是新手玩家的必备武器。在正常网速下，近距离3发杀1人，远距离恒定5发杀1人。由于其自带战术握把，具备较高的精确度和可操纵性，同时拥有后坐力小，射速快，上弹速度快等优势。技能和配件可视比赛模式而定，普通情况下推荐“Kick”和红点镜，或“Focus”和红点镜。而在讲究隐密性的模式中推荐双配件技能，加装红点镜和消音器。

M16A4



解锁等级：Lv.4

推荐度：★★★☆☆

M16从《COD4》之后逐渐落寞，在《MW2》中遭到后坐力极小且射速超快的Famas的压制，到了《COD7》中更是沦为无人问津的冷门枪，如今又遇到强大的95步枪，实在是命运多舛。当然感慨归感慨，本作中的M16A4依旧是1把好枪，较高的中远距离射击精度是其最大优势。在正常网速下，近中距离3发杀1人，远距离恒定4发杀1人，也就是两梭子。举枪持续射击时枪口会轻微上跳和左右抖动，初期装备“Kick”技能进行优化。较慢的射速仍旧是软肋，当近距离遭遇双持自动手枪或微冲时会很吃亏，弥补方法是选用双配件，加装红点（全息）镜和射速，配合盲射技能，可在一定程度上提升近战能力。

SCAR-L



解锁等级：Lv.6

推荐度：★★★☆☆

相比《MW2》中的SCAR-H，本作中的SCAR-L依旧保持了清晰的机瞄视野这个最明显的特点，而具体性能则与SCAR-H有较大差别，首先是子弹威力降低，近中距离3发杀1人，远距离恒定5发杀1人，比较考验玩家的枪法。举枪射击时枪口朝右上方跳动幅度较大，在打远距离目标时尽量以点射为主，以便准心及时回正。尽管SCAR-L具备良好的远射能力，但也始终无法改变近战能力低下的缺陷，遇到双持自动手枪或微冲往往会吃大亏。初期推荐“Kick”和消音器，后期选用双配件，加装消音器和大弹匣。

CM901



解锁等级：Lv.18

推荐度：★★★☆☆

CM901是1把优点和缺点都很明显的步枪，优点是威力较大，与AK-47不相上下，近中距离3发杀1人，远距离恒定4发杀1人。缺点是后坐力极大，射击精度很差。至于射速慢的缺陷已经得到修正，玩家再也不需要浪费1个配件位置来改善射速了。举枪射击时枪口上跳并朝左右两侧抖动，加装“Kick”和红点镜后的远射效果依旧不是很理想，鉴于其准心回正速度较快，可采用2发点射的方式对付中远距离的目标。

TYPE95



解锁等级：Lv.32

推荐度：★★★★★

与《MW2》中的Famas相比，TYPE95的实际性能是有过之而无不及，在网战中的出镜率非常高，是最佳的蹲点利器。具有精度高，射速快，杀伤力高等优点，特别是子弹威力仅次于准狙击枪的MK14，近中距离1梭子必死，远距离恒定两梭子杀1人。正是由于这种近乎BUG的表现，官方也在稍后做出了补丁修正，加大了后坐力，降低了盲射精度。尽管如此，通过合理的配件与技能搭配，依旧能保持其一贯的强悍性能。初期推荐“Kick”和红点镜或消音器，后期专注于加强近战实力，可选用双配件，加装红点（全息）镜和射速。



G36C



解锁等级：Lv.42

推荐度：★★★★☆

《COD4》中的G36C再度回归本作，性能表现就如同在《COD4》那般中规中矩。近身杀伤力和射速与M4A1类似，远距离杀伤力比同类型武器略高，近中距离3发杀1人，远距离恒定4发杀1人。举枪射击时枪口朝上方跳动的幅度较大，但几乎不存在左右抖动，这也预示着玩家在使用时得注意压枪。另外由于举枪瞄准视野比较恶劣，初期推荐“Kick”和红点镜的搭配，后期选用双配件，加装红点镜和消音器。

ACR 6.8



解锁等级：Lv.50

推荐度：★★★★★

ACR 6.8继承了《MW2》中ACR的诸多优点，后坐力小，装弹速度快，射击精度高，中远距离的表现相当出彩。此外原本孱弱的攻击力也得到改善，近中距离3发杀1人，远距离恒定4发杀1人。惟一的缺点是射速不够理想，近距离遇到双持自动手枪或微冲会稍稍处于劣势。但是毕竟瑕不掩瑜，ACR 6.8应该算的上是连射型突击步枪中的翘楚，在使用时注意扬长避短。初期推荐“Impact”和红点镜或消音。后期选用双配件，加装红点和消音器，或消音器和大弹匣。

MK14



解锁等级：Lv.60

推荐度：★★★★☆

MK14严格来讲应属于狙击枪，但在本作中被归到突击步枪的行列内。MK14的攻击力与射程是所有突击步枪中最高的，打头1枪死，打身体两枪死，超远距离打人3枪必死。举枪射击时的后坐力处于可控范围内，玩家只需把注意力集中在准心与射击节奏上。MK14射速也颇具特色，玩家能按多快就能射多快，加装射速配件后的效果是相当震撼的。在打法上多采用远距离射击，尽量不要与敌人短兵相接。初期推荐“Impact”和红点镜，后期选用双配件，加装全息镜和射速，或红点镜和消音器。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

AK-47



解锁等级：Lv.68

推荐度：★★★★☆

本作中的AK-47与《COD7》中的AK-47有较大差别，从性能数据与使用手感来看，更接近于《MW2》中的AK-47，仍然具备高威力，大后坐力，射程远，射速低的特点。中距离射击最能体现AK-47的强悍性能，3发点射就能杀死1人，远距离也只需4发，近扫远点是驾驭AK-47的惯用手法。初期装“Kick”技能可有效降低后坐力，提升远距离点射精度。另外不推荐在AK-47上安装任何光学瞄准镜，裸枪才是魅力所在，效果不言而喻。后期可根据实际情况选用双配件技能，加装消音器和大弹匣。

FAD



解锁等级：Lv.78

推荐度：★★★☆☆

FAD是1把非常怪异的步枪，多项数据都占据着NO.1的位置。首先攻击力是所有突击步枪中最低的，近中距离4发杀1人，远距离恒定5发杀1人，比M4A1和SCAR-L还要孱弱。既然有如此致命的弱点，就必定会有其他优势，比如FAD的后坐力较小，举枪射击时枪口抖动规律与M4A1类似，具备较高的精度。FAD的射速是所有步枪中最快的，就如同自带了射速配件。FAD的装弹量比其他步枪多10发，等于自带小号的大弹匣。此外FAD还拥有数一数二的举枪速度，配合快速举枪技能效果惊人。由于机瞄视野清晰，初期装“Kick”和消音器，后期推荐双配件，加装消音器和大弹匣。个人认为既然制作组设计出这么1把非常极端的武器，就必定有存在的价值，由于解锁等级较高，届时感兴趣的玩家可亲身体会一番。

微冲/SMG

通用配件

配件	名称	解锁武器等级
红点镜	Red Dot Sight	Lv.2
消音器	Silencer	Lv.5
射速	Rapid Fire	Lv.11
ACOG镜	ACOG Scope	Lv.16
全息瞄准镜	Holographic	Lv.19
混合瞄准镜	Hamr Scope	Lv.22
大弹匣	Extended Mags	Lv.24
热感应视镜	Thermal	Lv.26

MP5



解锁等级：Lv.4

推荐度：★★★☆☆

MP5的解锁等级较低，属于新手向武器，性能表现就如同步枪中的M4A1那般中规中矩，近距离3发杀1人，远距离恒定5发杀1人。由于后坐力较大，中远距离射击精度较差，尽量以近距离作战为主。初期推荐“Kick”和消音，或“Range”和射速，后期选用双配件，消音器与大弹匣的组合非常霸道。

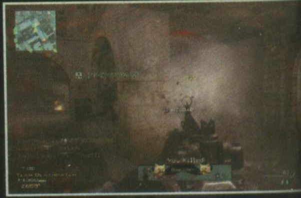
UMP

解锁等级：Lv.4

推荐度：★★★☆☆

UMP经历《MW2》的辉煌之后霸气略减，虽然近距离攻击力是所有SMG中最高的，但子弹威力衰减速度明显加快，结合较大的后坐力以及较慢的射速，将难以应付远距离的





目标。“Range”技能虽然能提升UMP的有效射程，但实战效果不明显，个人不太推荐。建议还是以加强近战能力为主，初期推荐“Kick”和消音器，中期选用双配件，加装消音器和射速，后期推荐“Kick”和大弹匣。

PP90M1



解锁等级：Lv.28

推荐度：★★★★☆

PP90M1是SMG三神枪中的射速之神，拥有超快的射速以及后坐力较小的优势，在中近距离内具有超稳定的发挥，从而受到冲锋流玩家的青睐。缺点是子弹威力衰减速度较快，上弹速度较慢，可通过装配件和技能来进行弥补。初期推荐“Kick”和射速或“Range”和射速，后期选双配件，加装消音器和大弹匣，配合拾荒Pro技能，弹匣容量54发，载弹量324发，冲锋效果毋庸置疑。

P90



解锁等级：Lv.38

推荐度：★★★★★

P90是SMG三神枪中的火力之神，除了射速没有PP90M1快之外，各项性能指标都相当令人满意。后坐力处在可控范围内，子弹威力是所有SMG中数一数二的，默认弹匣容量50发，等于自带大弹匣。初期推荐“Kick”和射速，后期选用双配件，加装射速和大弹匣，配合拾荒Pro技能，弹匣容量75发，载弹量达到惊人的450发，真乃霸气侧漏。如果觉得大弹匣有点多余，可更换为消音器和射速。

PM-9



解锁等级：Lv.56

推荐度：★★☆☆☆

PM-9是1把性能较为极端的SMG，其近距离攻击力是所有SMG中最低的，射速是所有SMG中最高的，极大的后坐力让人难以控制，特别是举枪射击时枪口上跳的幅度非常大，如果再配以射速的话，甚至会达到无法操控的地步，建议在使用PM-9时只采用近战盲射的战术，初期选用“Kick”和射速时，务必要搭配拾荒Pro技能，因为子弹消耗速度实在太快。后期选用双配件，加装“Kick”和大弹匣。

MP7



解锁等级：Lv.74

推荐度：★★★★★

MP7是SMG三神枪中的精度之神，集突击步枪与微冲的优点于一身，无与伦比的射击精度，远近通吃的特性屡试不爽。MP7举枪射击时枪口会略微上跳，且不会左右抖动，加装“Kick”技能之后，其后坐力几乎可以忽略不计。MP7的射速仅次于PM-9和PP90M1，这在一定程度上弥补了子弹威力小的缺陷。初期推荐“Range”和射速或“Range”和消音器，后期选用双配件，加装射速和大弹匣或者消音器和大弹匣。

轻机枪/LMG

通用配件		
配件	名称	解锁武器等级
红点镜	Red Dot Sight	Lv.2
消音器	Silencer	Lv.5
战术握把	Grip	Lv.8
ACOG镜	ACOG Scope	Lv.11
射速	Rapid Fire	Lv.14
全息瞄准镜	Holographic	Lv.22
大弹匣	Extended Mags	Lv.25
热感应视镜	Thermal	Lv.27

L86 LSW



解锁等级：Lv.4

推荐度：★★★★☆

L86的解锁等级较低，是玩家最先接触到的LMG，子弹威力是所有LMG中最小的，近距离3发杀1人，远距离恒定5发杀1人。射击精度是所有LMG中最高的，子弹落点相对密集。此外L86的射速和装弹速度较快，有利于持续压制对手。初期推荐“Kick”和红点镜，后期选用双配件，加装战术握把和热感应视镜，效果等于无后坐力机枪塔。

MG36



解锁等级：Lv.4

推荐度：★★★☆☆

MG36的整体表现中规中矩，装弹与射击速度较快，攻击力排在中游水平，近距离3发杀1人，远距离恒定4发杀1人。举枪射击时准心左右抖动幅度较大，可与M60E4媲美，建议通过技能和配件来进行优化。初期装“Kcik”和战术握把，后期选用双配件，加装战术握把和射速。

PKP Pecheneg



解锁等级：Lv.14

推荐度：★★★☆☆

PKP的机瞄视野相是所有LMG中最舒服的，完全不用装任何光学瞄准镜。装弹与射击速度较慢，攻击力与MG36类似。举枪射击时准心呈逐渐上跳趋势，在使用时得注意压枪。技能与配件的选择倾向于改善后坐力和射速，初期装“Kcik”和战术握把，后期选用双配件，加装战术握把和射速。

MK46



解锁等级：Lv.54

推荐度：★★★★☆

MK46是1把综合性能较为拔尖的LMG，射速是所有LMG中最快的，射击精度仅次于L86，子弹威力排在中上游，近距离3发杀1人，远距离恒定4发杀1人。惟一缺点是装弹速度比较慢，建议搭配快手技能来弥补。由于MK46拥有较为清晰的机瞄视野，初期推荐“Kick”和战术握把，后期选用双配件，加装战术握把和射速。







M60E4



解锁等级：Lv.72

推荐度：★★★☆☆

M60E4的各项性能趋于两极化，最大优点就是杀伤力极大，近距离2发杀1人，远距离恒定3发杀1人。显著的缺点是后坐力大，射速慢，装弹药速度慢，必须通过技能和配件来进行优化。在实战中要养成2发点射的习惯，在跑位时也要注意扬长避短，如果与手持SMG的敌人短兵相接则必死无疑。推荐“Kick”和红点镜或“Impact”和红点镜。

狙击枪/SR

通用配件		
配件	名称	解锁武器等级
ACOG镜	ACOG Scope	Lv.2
消音器	Silencer	Lv.5
心跳探测器	Heartbeat Sensor	Lv.13
大弹匣	Extended Mags	Lv.15
热感应视镜	Thermal	Lv.19
高倍瞄准镜	Variable Zoom	Lv.22

Barrett.50



解锁等级：Lv.4

推荐度：★★★★☆

巴雷特的解锁等级较低，适合初次接触狙击枪的玩家使用。优点是连射速度快，准心回中速度较快，弹匣容量高达10发，子弹威力是所有SR中比较拔尖的，打头、胸和肚子都是1枪死，打手脚需要两枪。缺点是持枪奔跑速度慢，开镜速度也是SR中最慢的。对于从来都没玩过狙击枪的玩家来说，暂且抛开闪狙、冲锋狙那些高手向的东西，先从最基本的封路卡点练起，而巴雷特就特别适合新手来熟悉手感。初期装“Impact”，中期选用双配件，尝试心跳探测仪和ACOG的组合，后期装“Speed”和大弹匣。

L118A



解锁等级：Lv.4

推荐度：★★★★☆

L118A在MSR没解锁前是最佳的栓式狙击步枪，单发子弹威力与巴雷特一样，打头、胸和肚子都是1枪死，打手脚需要两枪。L118A开镜速度快，开镜不屏息准心晃动幅度较小，非常适合用来卡点狙击，但是要论闪镜、冲锋狙，手感流畅度要略微逊色于MSR。初期装“Kick”或“Impact”，后期装“Speed”和大弹匣或“Stability”和大弹匣。

Dragunov



解锁等级：Lv.12

推荐度：★★☆☆☆

SVD的优点和缺点较为明显，优点是持枪移动速度是所有SR中最快的，连射特性与巴雷特类似，玩家能按多快就能射多快。缺点是连续射击时准心抖动强烈且毫无规律，子弹威力也稍小，除了打头1枪死之外，命中其余部位都要两枪死。总体性能与同类型的RSASS有较大差距，并不推荐使用。

AS50



解锁等级：Lv.21

推荐度：★★★☆☆

AS50最明显的特征是瞄准镜倍率比其他SR都要小，性能优点是持枪移动速度较快，开镜不屏息准心晃动幅度极小，缺点是开镜速度慢，连射速度慢，子弹威力中规中矩，打头、胸都是1枪死，打肚子和手脚需要两枪。个人感觉AS50似乎是巴雷特的缩水版，实战效果不如巴雷特，并不推荐使用。

RSASS



解锁等级：Lv.43

推荐度：★★★★☆

RSASS的大体特性与SVD类似，同属于高射速连发狙击枪，持枪移动与开镜速度较快，除了打头1枪死之外，命中其余部位都要两枪死，加装消音器后无论命中什么部位都需要两枪。RSASS最大的优势就是后坐力极小，连续射击准心也不会跑偏，使用起来相当顺手。装“Kick”和ACOG就相当于改装版的M14，后期选双配件，装消音器和大弹匣，适合打冷枪搞偷袭。

MSR



解锁等级：Lv.66

推荐度：★★★★★

MSR的基本性能与L118A非常相似，打头、胸和肚子都是1枪死，打手脚需要两枪。与L118A的区别仅仅在于手感上，MSR的开镜速度比L118A略慢，但是拉栓速度更为迅速，连续闪狙的节奏流畅且毫无停滞感。从玩家的评价与受欢迎程度来看，MSR的闪狙性能要略强于L118A，当然这仅仅只是一种参考，具体还得以个人手感而定。初期装“Kick”或“Impact”，后期装“Speed”和大弹匣。

霰弹枪/Shotguns

鉴于本作霰弹枪的性能优劣较为明显，索性综合起来分析一下。最强霰弹枪必定是Striker，连射速度快且攻击力高，有着“团灭大杀器”的绰号。Striker1发子弹内包含6颗钢珠，在不装“Damage”的前提下，近距离内只需保证5颗钢珠全中目标就能秒杀1人，也就是1枪秒，极限距离内则要命中7颗钢珠，也就是无论如何都要打两枪。装“Damage”和大弹匣能大幅提升有效射程内1枪毙敌的几率，就算钢珠打偏几颗也照样能1枪秒人。正是由于这种BUG级的存在，官方已经及时修正了通过装备大弹匣来提升钢珠数量的BUG。不过个人感觉修正之后的Striker依旧强悍，只是效果没有之前那么夸张而已。至于排名第2的霰弹枪，个人感觉Model 1887（州长）比SPAS-12略好。虽然“州长”有个最明显的缺陷，那就是无法安装任何配件，但如今大弹匣BUG已经被修正，这个“缺陷”反而不是那么重要了。从数据上来看，“州长”近距离攻击力与SPAS-12几乎相同，都只需要命中4颗钢珠就能秒杀1人。在不装“Range”的情况下，两者的最大攻击距离分别为16米和17米，同样是难分伯仲。但是“州长”的远距离攻击力却远远高于SPAS-12，“州长”经常能在极限距离内两枪杀1人，而SPAS-12至少需要3~4枪。况且“州长”的射速还要比SPAS-12稍快一些。得出的结论是：两者的近距离表现不分上下，但论远射能力，“州长”大大优于SPAS-12。“州长”精练技能可在“Damage”和“Range”中选择，“Damage”有利于提升有效射程内1枪毙敌的几率，如果要装“Range”，则最好搭配盲射技控制一下钢珠的散射度。SPAS-12则不用多考虑，铁定装“Damage”。霰弹枪中剩余的3把枪就没必要多介绍了，实战效果不敢恭维，特别是《MW2》中风光无限的AA12，将其升职为主武器实在是勉为其难。





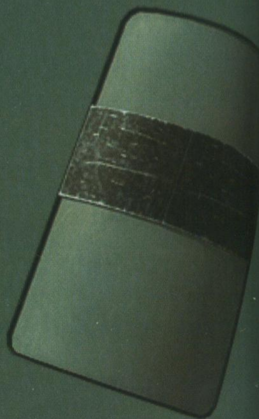
霰弹枪有效射程测试

下表中数据是分别装备“Range”和“Damage”时通过XM25的测距功能得出的实际距离。（单位：米）

霰弹枪	Range	Damage
USAS-12	21m	17m
KSG-12	18m	14m
Striker	18m	14m
SPAS-12	21m	17m
AA12	13m	10m
Model 1887	21m	16m

通用配件		
配件	名称	武器等级
战术握把	Grip	Lv.2
消音器	Silencer	Lv.5
红点镜	Red Dot Sight	Lv.12
全息瞄准镜	Holographic	Lv.17
大弹匣	Extended Mags	Lv.26

防爆盾/Shield



由于本作中的拾荒技能只能补充飞刀，所以盾牌流主要以飞刀战术为主。副武器推荐双持FMG9或者RPG7，战术装备选飞刀和震撼弹，盾牌精练技能推荐“Melee”，提升飞刀投掷速度。第1个技能槽必装“Scavenger”，目的就是无限补充飞刀。第2个技能槽装“Blast Shield”，可免疫粘雷，减少闪光弹、震撼弹的影响时间。第3个技能槽选SitRep，能降低自身脚步声以及探测爆炸

陷阱装置。战术打法上没有特定的套路，通常情况下都是协助队友抢点打掩护，或者蹲守在易守难攻的位置等待猎物，比如路口、楼梯口，如果敌人没有发现你，直接尾行飞刀刺死，如果受到敌人攻击，先蹲着与其周旋一番，拉近距离后施展飞刀绝技，惟一要注意蹲着侧移时可能会露出脚尖和腰部。此外盾牌C4流战术依旧有效，投掷C4后连按两下□快速引爆，缺点是1条命只能施展1次。最后想说的是，本作盾牌被削弱是不争的事实，充其量只能算是助攻神器，在游戏中一定要保持良好的心态。

攻击装备/Lethal

装备	名称	解锁等级	效果
手雷	Frag	Lv.4	传统破片手雷，可捏雷投掷
粘雷	Semtex	Lv.4	可粘在墙壁或敌人身上的延时爆炸手雷
飞刀	Throwing Knife	Lv.4	具备秒杀效果的投掷型暗器，投掷出去可回收
跳雷	Bouncing Betty	Lv.37	触发式陷阱地雷，可随时回收
阔剑地雷	Claymore	Lv.53	触发式陷阱地雷，可随时回收
C4炸药	C4	Lv.69	投掷后引爆，爆炸威力与范围很大

使用心得

手雷引爆时间为4秒，养成捏雷3秒投掷的习惯，1秒后落地即可快速引爆，让敌人躲无可躲。粘雷捏在手中不会引爆，投出后3秒引爆，可秒杀拿盾牌的敌人。飞刀具备折射效果，可投掷在地面通过反弹刺杀对手，装备“Scavenger”技能可无限补充飞刀。跳雷可设置在任何平面物体上，隐蔽性极强。躲避跳雷的方法很简单，踩到雷后立即趴下即可。阔剑地雷的杀敌效果依旧强劲，尽量设置在爆炸物边增加杀伤力。C4炸药投掷出去后，快速按两下□可快速引爆，配合盾牌使用有奇效。另外C4炸药在“Domination”模式中也有不俗表现，事先设置在抢旗区，听到对方占旗的语音提示后快速引爆。

战术装备/Tactical

装备	名称	解锁等级	效果
闪光弹	Flash Grenade	Lv.4	具有致盲效果，持续时间为3~5秒
震撼弹	Concussion Grenade	Lv.4	能使敌人失去行动能力，持续时间为3~5秒
雷达干扰器	Scrambler	Lv.13	可屏蔽敌人雷达，有效半径为20米
电磁脉冲手雷	EMP Grenade	Lv.21	可使敌人电子装备、光学瞄准镜暂时失效，持续时间为10秒
烟雾弹	Smoke Grenade	Lv.29	快速生成大面积烟雾，持续时间为12秒
飞弹拦截系统	Trophy System	Lv.45	自带两枚动作感应弹，可自动拦截手雷、闪光、飞弹以及榴弹等
重生棒	Tactical Insertion	Lv.61	玩家可自定重生地点
便携式雷达	Portable Radar	Lv.77	可探测一定范围内的敌人

使用心得

闪光弹和震撼弹都能直接摧毁敌人的跳雷，对地雷和机枪塔的影响时间则为3秒。雷达干扰器设置后可随时收起，但是干扰不了装备“Assassin”技能的敌人。EMP手雷除了能干扰敌人武器光学镜和心跳探测器之外，还能直接摧毁地雷、跳雷、I.M.S.、机枪塔以及飞弹拦截系统等电子装备，用途相当广泛。飞弹拦截系统在拦截手雷、闪光或榴弹时会将攻击效果反馈给攻击者，此外还能拦截捕食者导弹、死神无人机的导弹以及AC130的重炮，实在是霸道之极，玩家只要看到雷达上出现敌人的捕食者导弹就迅速设置好，躲过攻击后及时回收。重生棒适用于抢点、占旗以及埋雷模式，但要注意不能设置在过于明显的位置，因为经常有敌人守在重生棒附近，很容易遭到暗算。便携式雷达探测不到装备“Assassin”技能的敌人，实用性可见一斑。



副武器杂谈



副武器中的实用装备不多，当今潮流就是清一色的双持自动手枪或者标枪，前者用来对抗SMG，后者用来打飞机。双持自动手枪中排名第1的必然是双持FMG9，拥有无与伦比的威力与射速，虽然后坐力大且子弹散射度很高，但有时候并不是坏事，较为分散的弹道反而有助于近距离歼灭复数的敌人。此外在游戏中第1次掏出FMG9会有一个甩枪的多余动作，建议在每次出生时先切换1次FMG9，等到关键时刻再切换FMG9就不会有多余的动作了，此技巧也适用于标枪和毒刺。XM25榴弹枪具有空爆功能，瞄准目标后L3确定空爆距离，之后发射的榴弹都会按照设定的距离自动空爆。鉴于本作中的榴弹威力弱化，且补充不到弹药，已经沦落到无人问津的地步了。

对战地图一览

Arkaden

■Domination模式

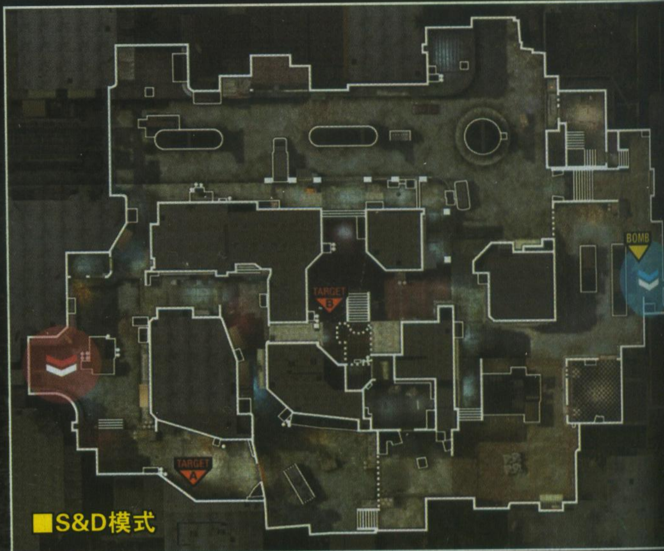


■S&D模式



Bakaara





Carbon





Bootleg



Dome



信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结



Fallen



Downturn





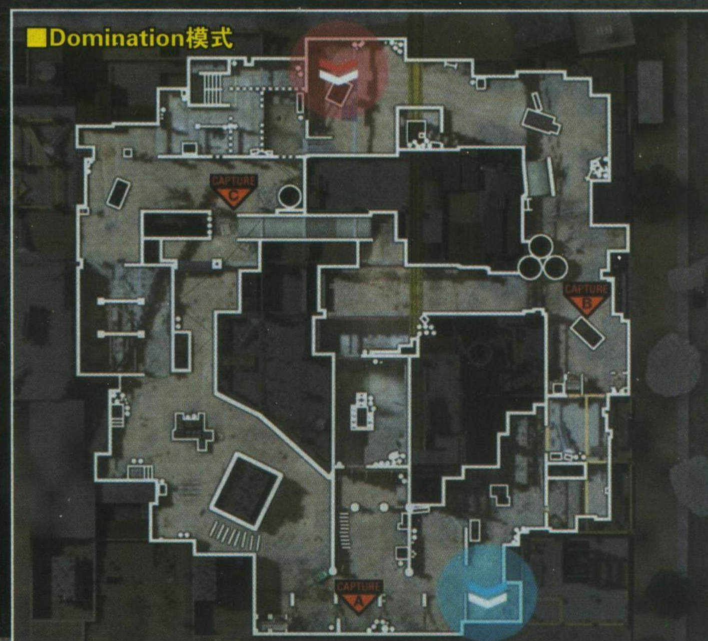
TARGET B

BOMB

TARGET A

■S&D模式

Hardhat



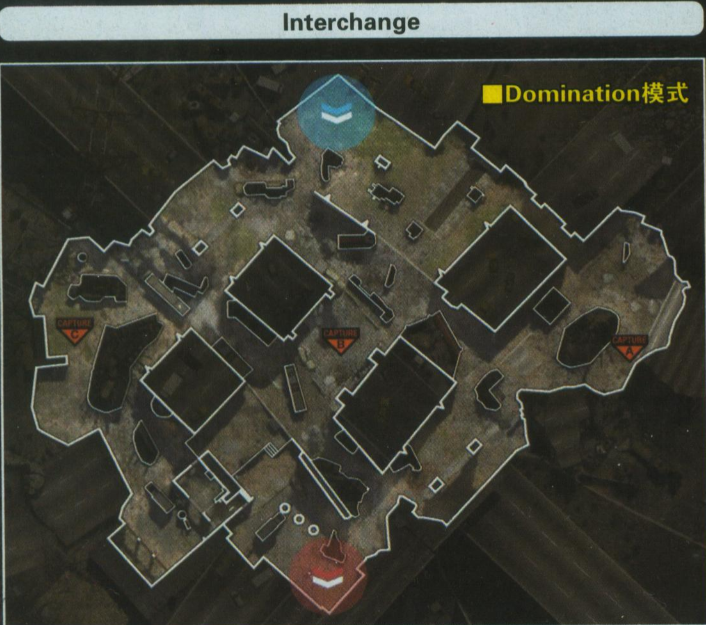


Lockdown





Interchange





Mission



Outpost



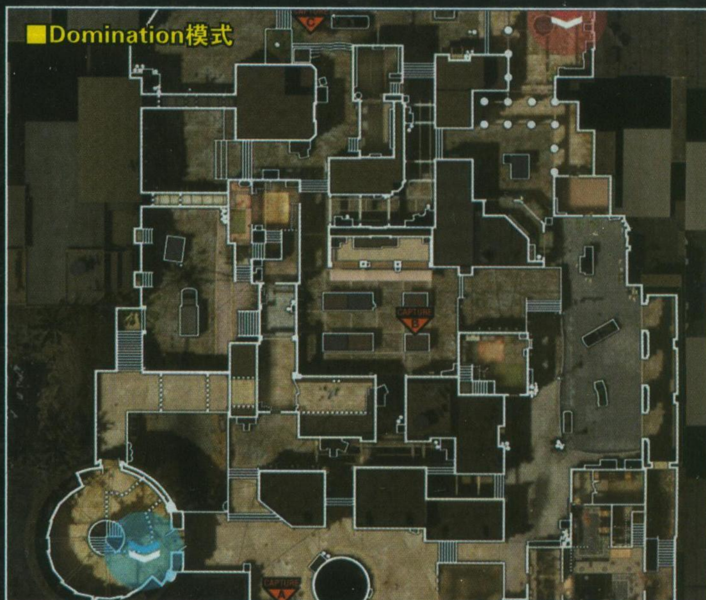


Resistance





Seatown





Underground



■Domination模式



■S&D模式

Village



■Domination模式



■S&D模式





特别行动模式全攻略



特别行动模式中包含生存和任务两大模式，其中的生存模式是本作的原创模式，玩法与《COD7》中的僵尸模式类似，玩家要灵活利用地形与各类支援装备在敌人一轮又一轮的攻击中幸存下来。任务模式则延续前作《MW2》的传统，玩家要陆续完成16个战斗关卡。特别行动模式设有单人Solo、联网自动配对、联网合作以及分屏合作等4种挑战方式，且最多只支持两名玩家同时进行挑战。另外特别行动模式也设有等级制，最高等级为50级，联机对战模式中的等级是没有任何关联的生存或任务模式中获得的经验值是共通的升1级就能解锁相应的武器装备与任务玩家不必为了升级而反复刷同一个任务生存模式全地图达成20轮以上，任务模得全48星评价，那么基本上就能升满50级下文攻略多以单人挑战为基准进行分析，能对新手玩家有所帮助。

生存模式

生存模式中共有16张地图，每4张地图划分为一个难度等级，越靠后的地图难度越高。这16张地图与联机对战模式中的16张地图完全一样，只不过玩家的对手变成了电脑。从某种意义上来说，只要你熟悉了生存模式的地图，就等于精通了对战模式中的地图。由于大部分地图结构较为复杂，建议玩家先花点时间在生存模式中摸索一番，回头进行联机对战时就不会因地图不熟而被被对手蹲点暗算了。

武器商店

生存模式中获取武器的途径有两条，一是直接捡取敌人掉落地面的武器，二是在武器商店内购买。任务初期的敌人不会给玩家造成太大的麻烦，尽量捡敌人的武器以节约资金，超过15轮之后再根据实际情况选购各种强力武器。武器商店在地图显示为一个“手枪”标志，商店内的武器并非都能直接购买，商品解锁条件与玩家的等级挂钩。下文列表中的武器简评是由基础性能参数结合实战总结而出，攻击威力的判定标准只针对同一轮内的敌人而言，随着战斗轮数的推进，敌人的攻击力、基础防御力与移动速度都会发生变化，武器性能必然会呈现逐渐衰弱的趋势。



■弹药/Ammo

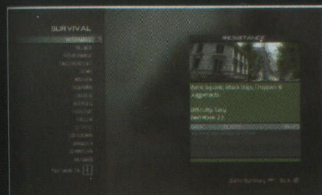
名称	解锁等级	价格	效果
Refill Bullet Ammo	默认解锁	750	补满主副武器弹药

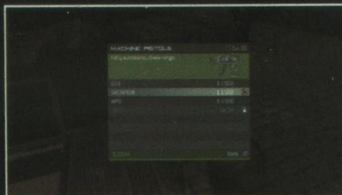
■手枪/Handguns　通用配件：无

名称	解锁等级	价格	弹匣容量	弹量	简评
Five Seven	默认解锁	250	12	72	射速快，精度高，威力较小
USP.45	默认解锁	250	12	72	射速快，精度高，威力较小
MP412	Lv2	250	6	64	后坐力大，装弹速度慢，威力中等
Desert Eagle	Lv11	250	8	48	后坐力大，稳定性差，威力中等
.44 Magnum	Lv20	250	6	64	射速快，后坐力大，威力较高
P99	Lv40	250	12	72	射速快，精度高，威力中等

■自动手枪/Machine Pistols 通用配件：全息瞄准镜、红点瞄准镜

名称	解锁等级	价格	弹匣容量	弹量	简评
G18	默认解锁	1500	20	160	射速极快，后坐力较大，精度较差
Skorpion	Lv3	1500	20	160	射速中等，后坐力较小，精度中等
MP9	Lv17	1500	32	256	射速极快，后坐力小，精度较高
FMG9	Lv37	1500	36	288	射速中等，后坐力较大，精度较差









■突击步枪/Assault Rifles　通用配件：全息瞄准镜、红点瞄准镜、ACOG瞄准镜、榴弹发射器、霰弹挂件

名称	解锁等级	价格	弹匣容量	弹量	简评
M4A1	默认解锁	3000	30	180	射速快，精度高，威力较小
M16A4	默认解锁	3000	30	180	3发连射，精度高，威力中等
SCAR-L	Lv5	3000	30	180	射速较快，精度中等，威力较小
ACR 6.8	Lv14	3000	30	180	射速中等，精度中等，威力中等
AK-47	Lv24	3000	30	180	射速中等，精度中等，威力中等
FAD	Lv32	3000	40	240	射速快，精度较高，威力较小
G36C	Lv39	3000	30	180	射速较快，精度中等，威力较小
CM901	Lv43	3000	30	180	射速中等，精度较差，威力中等
MK14	Lv47	3000	20	120	单发点射，精度极高，威力极高
Type 95	Lv50	3000	30	180	3发连射，精度极高，威力较高

■微冲/Sub Machine Guns　通用配件：全息瞄准镜、红点瞄准镜、ACOG瞄准镜

名称	解锁等级	价格	弹匣容量	弹量	简评
MP5	默认解锁	2000	30	180	射速中等，精度较差，威力较小
UMP45	Lv4	2000	32	192	射速中等，精度中等，威力中等
MP7	Lv13	2000	40	240	射速快，精度极高，威力较小
PM-9	Lv23	2000	32	192	射速快，精度较差，威力中等
PP90M1	Lv38	2000	36	216	射速快，精度较高，威力中等
P90	Lv46	2000	50	300	射速中等，精度较高，威力较高

■轻机枪/Light Machine Guns　通用配件：全息瞄准镜、红点瞄准镜、ACOG瞄准镜、战术握把

名称	解锁等级	价格	弹匣容量	弹量	简评
M60E4	Lv12	7000	100	300	射速慢，精度较差，威力较大，装弹速度慢
PKP Pecheneg	Lv18	7000	100	300	射速中等，精度较差，威力中等，装弹速度慢
MK46	Lv34	7000	100	300	射速快，精度中等，威力中等，装弹速度慢
L86 LSW	Lv41	7000	100	300	射速快，精度较高，威力较小，装弹速度快
MG36	Lv48	7000	100	300	射速快，精度较差，威力中等，装弹速度快

■狙击枪/Sniper Rifles　通用配件：ACOG瞄准镜

名称	解锁等级	价格	弹匣容量	弹量	射击模式	简评
MSR	Lv7	2000	5	40	栓式枪机	连射性差，威力中等
Dragunov	Lv16	2000	10	60	半自动	连射性高，威力较小
RSASS	Lv29	2000	20	80	半自动	连射性高，威力较小
L118A	Lv35	2000	5	40	栓式枪机	连射性差，威力中等
AS50	Lv42	2000	5	30	半自动	连射性高，威力较大
Barrett.50cal	Lv49	2000	10	60	半自动	连射性高，威力较大

■霰弹枪/Shotguns　通用配件：全息瞄准镜、红点瞄准镜、战术握把

名称	解锁等级	价格	弹匣容量	弹量	射击模式	简评
Model 1887	默认解锁	2000	7	56	杠杆式	射速中等，单发威力较大
USAS 12	Lv6	2000	6	56	全自动	射速中等，单发威力中等
SPAS-12	Lv16	2000	8	64	泵动式	射速较慢，单发威力中等
KSG-12	Lv26	2000	12	60	双发式	射速较慢，单发威力较大
Striker	Lv33	4000	12	60	半自动	射速较快，单发威力较大
AA-12	Lv44	5000	8	32	全自动	射速极快，单发威力较小

升级配件/Upgrades

名称	配件	解锁等级	价格	备注
Holographic Sight	全息瞄准镜头	默认解锁	1000	-
Red Dot Sight	红点瞄准镜	Lv7	750	-
Grip	战术握把	Lv19	750	降低后坐力
Grenade Launcher	榴弹发射器	Lv28	1500	2发
ACOG Scope	ACOG瞄准镜	Lv30	1250	-
Shotgun Attachments	霰弹挂件	Lv45	1500	28发

装备补给

装备补给商店在第2轮结束时开启，在地图中显示为1个“手雷”标志，主要提供爆炸品、防弹衣、自救技能以及自动机枪塔等装备。其中最实用的商品是自救技能，在单人Solo时一定要随身携带；阔剑地雷、C4炸药以及火箭筒可以同时购买并装备，但要注意火箭筒会占用1个武器位置；防弹衣的实用价值会随着战斗轮数增加而逐渐丧失，到后期就没有必要购买了；两种机枪塔可分别设置两台，只推荐在前期使用，到后期就是一个脆弱的摆设。

名称	配件	解锁等级	价格	备注
Frag Grenade Refill	手雷	默认解锁	750	1次补充4枚
Flashbang Refill	闪光弹	默认解锁	1000	1次补充4枚
Claymore x5	阔剑地雷	Lv2	1000	1次补充5枚，携带上限为10
C4 x5	C4炸药	Lv3	1500	1次补充5枚，携带上限为10
RPG-7 x2	火箭筒	Lv27	2000	1次补充2枚，携带上限为4
Body Armor	防弹衣	Lv10	2000	提供250点防护值
Self Revive	自救技能	Lv13	4000	重伤倒地时杀1人后原地复活
Riot Shield	防爆盾	Lv37	3000	防爆盾具有耐力值，破损后失去防护效果
Sentry Gun	自动机枪塔	Lv17	3000	可同时设置两台
Sentry Grenade Launcher	自动榴弹发射塔	Lv31	4000	可同时设置两台

空中支援补给

空中支援补给商店在第3轮结束时开启，在地图中显示为一个“战斗机”标志，主要为玩家提供空中与地面的火力支援以及空投技能。其中捕食者导弹和空袭烟雾弹只能随身携带1种，前者可躲在室内遥控轰炸，后者则必须在露天场景内使用；两支增援部队都会根据玩家的站位来自动调整防御姿态，会主动攻击企图接近玩家的敌人，前期可召唤三角洲特种部队，后期推荐防御力更高的盾牌兵部队；空投技能中的快跑与快手技能较为实用，在资金充裕的情况下可任选其一。

名称	配件	解锁等级	价格	效果
Predator Missile	捕食者导弹	默认解锁	2500	按→使用捕食者导弹
Air Strike	AC130火炮支援	Lv4	2500	按→使用空袭烟雾弹
Delta Squad	三角洲特种部队	Lv14	3000	按→召唤3个三角洲特种兵
Riot Shield Squad	防爆盾牌部队	Lv21	5000	按→召唤3个防爆盾牌兵
Perk Care Package	开启技能补给选项	默认解锁	–	–
Quickdraw	快速举枪	默认解锁	3000	举枪速度提升50%
Steady Aim	盲射精度	Lv8	3000	盲射散射度减少35%，奔跑急停硬直时间减半
Stalker	潜行追击	Lv22	4000	提升举枪时的移动速度
Extreme Conditioning	快跑	Lv36	4000	奔跑持续时间提升1倍
Sleight of Hand	快手	Lv50	5000	装弹、切换武器时间减半

资金

购买各种补给装备要花费大量的金钱，而金钱则只能通过杀敌来获取。每当完成一轮挑战时，系统会根据所用时间、杀敌数、爆头数、射击精度等数值给予玩家相应的金钱奖励。另外在每一轮战斗中，画面左下角会显现两个气槽，一旦达成特定条件就能增加气槽长度，蓄满后就能获得额外的金钱奖励。要注意此类挑战只在当前轮数内有效，进入新一轮后便会自动清零并随机生成新的挑战，建议玩家不要刻意去完成，保命才是最重要的事。

随机生成的条件	要求	达成方法
Rampage	连续杀敌	连续杀敌可快速增加气槽长度，停止杀敌时逐步归零
Kill Streak	连杀奖励	连续杀敌可逐步增加气槽长度，一旦受到伤害则立即归零
Head Shots	爆头杀敌	连续爆头杀敌
Flash Kill	闪光弹杀敌	闪晕敌人后将其杀死
Knife Streak	刀连杀	连续使用匕首杀敌
Quad Kill	瞬杀4人	在极短的时间内杀死4名敌人，使用C4炸药会比较容易达成

全地图生存指南

生存模式中的敌人不同于只会扑咬的僵尸，他们具备远程攻击能力，擅长使用各种武器，懂得利用环境做掩护搞偷袭，甚至还会埋设地雷或毒气陷阱来暗算玩家。早期的敌人兵种单一，并不是很难对付，而中后期出现的敌人都会以多兵种组合的方式向玩家发起冲击，尤其以自爆军犬、重甲兵与武装直升机的组合最为棘手。玩家先参看下表中各兵种的装备配置与基本属性，做到知己知彼，方能百战百胜，下表为敌人特性简介。

兵种	武器	防御力	攻击力	移动速度	特殊攻击
轻装兵	Model 1887	低	低	普通	无
突击兵	MP5	低	低	普通	无
正规兵	AK-47	中等	中等	普通	无
特种兵	ACR 6.8	中等	高	快	无
防弹特种兵	FAD	高	高	快	无
自爆兵	USAS 12	低	中等	普通	自爆
军犬	撕咬	低	低	极快	咬脖子
自爆军犬	撕咬、爆炸	低	低	极快	咬脖子、自爆
毒气兵	PP90M1	低	中等	普通	毒雾、设置毒气陷阱
阔剑地雷专家	PM9	低	中等	普通	设置阔剑地雷
重甲兵	PKP	极高	极高	慢	无
盾牌重甲兵	盾牌、AK-47	极高	极高	慢	无
轻型武装直升机	Miniguns	中等	极高	快	无

Tier.1（默认解锁）

Tier.1中的4张地图均为简单难度，初始武器是Five Seven，并且装备自救技能、防弹衣和2枚手雷与闪光弹。前5轮敌人都可用手枪干掉，注意收集1887霰弹枪和MP5，同时尽量完成战斗挑战来获取额外的金钱奖励。第6轮出现的直升机可购买导弹来摧毁，但更为省钱的方法是直接使用手中的MP5，消耗90发子弹就能击落1架直升机。第7～9轮时逐步把MP5换成AK-47，同时把AK-47升级一下。第10轮登场的重甲兵不难对付，使用1887霰弹枪大致只需8～9枪就能搞定。从第12轮开始会频繁出现自爆兵，其手中的USAS 12霰弹枪的近战杀伤力非常强，被打中几枪就会红屏，所以战斗时一定要保持距离。从第16轮开始，敌人素质明显增强，此时玩家手中的资金也累计到一定数目了，有必要购买武器装备和技能来强化自身，轻机枪、部队支援、导弹、技能、地雷、C4炸药以及自动机枪塔都是必备品，配合位置较佳的站位，单人打过25轮应该不成问题。



信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

Tier.1出兵规律
Wave 1：10个轻装兵
Wave 2：12个轻装兵
Wave 3：12个轻装兵、2条军犬
Wave 4：10个突击兵
Wave 5：12个突击兵
Wave 6：2架轻型武装直升机
Wave 7：10个突击兵、4个自爆兵
Wave 8：12个突击兵、4个自爆兵
Wave 9：14个突击兵、4个自爆兵、2条军犬
Wave 10：1个重甲兵
Wave 11：10个正规兵
Wave 12：12个正规兵
Wave 13：12个正规兵、4个自爆兵
Wave 14：14个正规兵、4个自爆兵、2条军犬
Wave 15：2个重甲兵
Wave 16：10个特种兵
Wave 17：12个特种兵
Wave 18：12个特种兵、4个自爆兵
Wave 19：10个特种兵、4个自爆兵、3条军犬
Wave 20：3个重甲兵

■1.Resistance　　难度：低

街道内可供玩家藏身的掩体大多为花坛、围墙、汽车和箱子等，况且敌人也会利用这些物体与玩家周旋，所以从第6轮开始就不能在街道内与敌人“躲猫猫”了，适合长期蹲守的地点是喷泉花园边的小屋内，此处距离3个补给商店也非常近。小屋前后有两个出口，与队友合作时可以一人看住一个出口，单人作战时就躲在门边的角落内，同时利用阔剑地雷、导弹或增援部队来加强防守，独自扛过20轮是完全没有问题的。



■2.Village　　难度：低

村寨区域内的环境过于复杂，不利于展开游击战，也找不到可靠的蹲守地点，建议玩家躲到地图中地势最高且靠近溶洞口的那一小块区域。玩家安心守在区域内的羊肠小道中，敌人出生后会逐渐聚集到一起，大大降低被围攻的风险，进入中后期可设置自动机枪塔稳固防守。此外溶洞区域是躲避武装直升机的天然屏障，距离空中支援补给商店也很近，想要购买导弹也是非常方便的。

■3.Interchange　　难度：低

地图场景平坦开阔，适合长期蹲守的地点并不多，建议蹲守在红色油罐卡车附近的的版边角落内，该区域索敌视野良好且距离武器商店也很近。另外要注意该区域后方还有一条非常狭窄的通道，虽然小道内会经常出现敌人，但这条小道也是重要的逃生通道，当玩家抵挡不住正面的敌人时，就能随时利用小道开溜，顺利甩开追击的敌人后再跑回来继续蹲守即可。

■4.Underground　　难度：低

火车站露天区域内掩体较少，容易遭敌人围攻，所以尽量待在室内打游击。最佳蹲守地点是车站大厅右侧的地下通道，建议玩家就蹲在狭长通道的入口处吸引敌人注意力，由于通道入口狭窄，敌人并不会轻易冲进通道内，整体战斗压力并不高。另外地下通道后出口直接连通车站外广场，玩家跑去购买导弹等商品时可完全无视武装直升机的骚扰。

Tier.2（Lv8解锁）

Tier.2中的4张地图均为普通难度，初始武器是USP.45，并且装备自救技能、防弹衣和2枚手雷与闪光弹。前5轮敌人依旧不会对玩家造成任何威胁，专心收集1887霰弹枪和MP5。第6轮步兵与直升机会同时出现，要留意自身弹量是否充足。自爆兵与自爆军犬单独出现时的威胁度并不高，C4爆炸范围比较小，稍微离远一点就不会被炸到。第12轮是第一个难点，盾牌重甲兵在盾牌没有损毁之前并不具备远程攻击能力，只会以蹲姿缓慢移动，近距离对付重甲兵的法宝是物美价廉的C4炸药，预先设置在地面等待重甲兵路过时引爆，同时引爆4～5枚C4炸药就能秒杀一个重甲兵。15轮之后的敌人会逐渐增强，玩家可根据实际需求增添各种辅助装备，这里就不再赘述了。

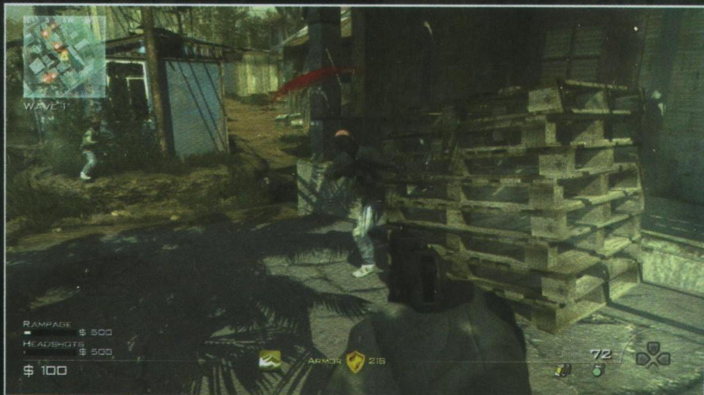
Tier.2出兵规律
Wave 1：10个轻装兵
Wave 2：12个轻装兵
Wave 3：13个轻装兵、3条军犬
Wave 4：11个突击兵
Wave 5：13个突击兵
Wave 6：6个突击兵、2架轻型武装直升机
Wave 7：11个突击兵、2个自爆兵、2条自爆军犬
Wave 8：12个突击兵、4个自爆兵、2条自爆军犬
Wave 9：6个突击兵、1个重甲兵
Wave 10：10个正规兵
Wave 11：12个正规兵
Wave 12：6个正规兵、1个重甲兵、1个盾牌重甲兵
Wave 13：11个正规兵、3个毒气兵
Wave 14：12个正规兵、3个毒气兵、2条自爆军犬
Wave 15：6个正规兵、3个毒气兵、2架轻型武装直升机、2条自爆军犬
Wave 16：10个特种兵
Wave 17：12个特种兵
Wave 18：6个特种兵、2个盾牌重甲兵、3条自爆军犬
Wave 19：10个特种兵、4个毒气兵、3个自爆兵
Wave 20：15个特种兵、3个毒气兵、2个自爆兵

■1.Dome　　难度：中

露天区域占整个地图一半以上，可供玩家长期蹲守的地点有两处，一处是地下室区域，如有队友配合可轻松守住3个出口，装备补给商店同在地下室内，可适当购买一些阔剑地雷与自动机枪塔来加强防御。另一处藏身地点是地面建筑一侧空间较小的房间内，敌人出生后会逐渐聚集到一起，有利于一网打尽。另外要注意的是，不要以为爬上雷达站的梯子就能摆脱重甲兵的追击，本作中的重甲兵爬梯子速度比猴子还快。（笑）

■2.Mission　　难度：中

地图中可供藏身的建筑屈指可数，绝大部分都是露天区域。应付前5轮敌人的方法不限，第6轮开始前躲到武器商店附近的小屋内，先用导弹



炸掉第 1 架直升机，然后蹲在窗口直接用枪消灭另外一架直升机。进入中后期不要四处乱窜，就固守在武器商店附近的窄巷内，看住前后两个出口，进入休整期再跑去远处的空中支援补给商店内购买所需商品，30 秒内跑个来回是绰绰有余的。

■3.Seatown　　难度：低

地图中有两处地点非常适合玩家蹲守，这也使得整体作战难度大为降低。第一处藏身点是地图左侧区域的小楼的 2 层阳台，距离武器商店与空中支援补给商店非常近，况且 2 楼的两个出口在同一个方位，玩家面朝一个方向即可看守所有出口，遇到危险还能随时跳窗或阳台来逃生。另外一个藏身点是地图右侧区域内的网吧，蹲在网吧 2 楼只需看住窗户和楼梯即可。任选以上两个藏身点来顶住敌人的数十波攻击是完全没问题的。



■4.Carbon　　难度：中

地图内的建筑杂乱无章，且出入口太多，完全不具备蹲守条件。最佳藏身地点不在某个房间，而是在地势最高的区域内靠近右侧版边的集装箱内，躲在里面可减缓敌人的进攻节奏，使玩家能从容应对地面与空中的威胁，遇到危险也能及时从集装箱后方逃离，由于距离武器商店也非常近，补给弹药也相当迅速。惟一的缺点就是距离装备补给商店太远，要买装备必须抓紧时间搞定。

Tier.3（Lv15解锁）

Tier.3 中的 4 张地图均为困难难度，初始武器是 MP412，并且装备自救技能、防弹衣和 2 枚闪光弹。MP412 的精确度不高，装弹时间也很长，应尽快更换为 MP5。第 5 轮是第 1 个难点，请提前设好地雷以抵御自爆兵与自爆军犬的快速突击，然后躲在房间内专心对付重甲兵，记得多使用闪光弹和 C4 炸药。第 9 轮出现阔剑地雷专家后就不能到处乱跑了，初期满血状态下踩到地雷虽然不会被秒，但如果再被其他敌人围攻就比较危险了。第 10 轮和第 15 轮同样是两个难点，大致打法与第 5 轮类似，玩家请提前购买好必要的装备。从第 16 轮开始敌人防御力会逐渐增强，玩家至少要随身携带 1 把轻机枪，并且每 1 轮结束后都得补充弹药。

Tier.3出兵规律
Wave 1：10个突击兵
Wave 2：12个突击兵
Wave 3：12个突击兵、3条自爆军犬
Wave 4：11个突击兵、3个自爆兵、3条自爆军犬
Wave 5：3个自爆兵、3条自爆军犬、1个重甲兵、1架轻型武装直升机
Wave 6：10个正规兵
Wave 7：12个正规兵
Wave 8：13个正规兵、3条自爆军犬
Wave 9：11个正规兵、3个阔剑地雷专家、3条自爆军犬
Wave 10：3个阔剑地雷专家、1个重甲兵、1个盾牌重甲兵、3条自爆军犬、1架轻型武装直升机
Wave 11：10个特种兵
Wave 12：12个特种兵
Wave 13：13个特种兵、3条自爆军犬
Wave 14：11个特种兵、3个阔剑地雷专家、3个自爆兵、3条自爆军犬
Wave 15：3个阔剑地雷专家、3个自爆兵、2个重甲兵、1个盾牌重甲兵、3条自爆军犬、1架轻型武装直升机
Wave 16：12个防弹特种兵
Wave 17：15个防弹特种兵
Wave 18：15个防弹特种兵、3个毒气兵
Wave 19：8个防弹特种兵、3个毒气兵、5条自爆军犬、3架轻型武装直升机
Wave 20：13个防弹特种兵、3个阔剑地雷专家、4个自爆兵、3个毒气

■1.Bootleg　　难度：高

比较棘手的一张地图，街道地形蜿蜒曲折，所有房间都有多个出口，很难摆脱敌人的火力追击，双人合作时压力相对较小，但要独自挑战的话，建议就以中央商场的 2 楼房间作为据点打游击。在同时遇到重甲兵与直升机的情况下，使用事先买好的 C4 炸药或空袭雾弹来快速搞定重甲兵，要是被人追的全世界乱窜的话，极易地雷或被直升机秒杀。

■2.Hardhat　　难度：高

同样是颇具难度的地图，建筑工地内的道路四通八达，打游击时容易遭到敌人的围追堵劫。适合蹲点的位置寥寥无几，能勉强藏身的地点是武器商店附近的小楼内，玩家可蹲守在房间楼梯上应对来犯之敌。另外要注意的是，狭窄道边一般都存放着很多油桶，这炸物就像定时炸弹，不知何时被引爆，尽量提前销毁掉。进后期也不要随便乱跑，踩到地不好玩了。

■3.Fallen　　难度：中

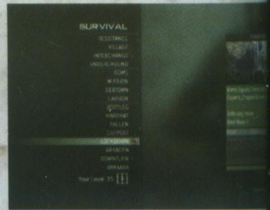
地图中有一处地点非常适合长期蹲守，具体位置就在玩家出生时眼前的建筑内。蹲在 2 楼房间角落可以抵御普通敌人的一切攻击手段，此外在 2 楼窗口可直接观察到重甲兵登陆的画面，投掷提前准备好的空袭烟雾弹即可，如果没有炸准也没关系，在楼梯口设置 C4 炸有相同的秒杀效果。最后要注点，后期敌人设置在路边的地力会猛增，同时踩到两个就会杀，所以在买东西时要留意且尽量不要钻进草丛内。

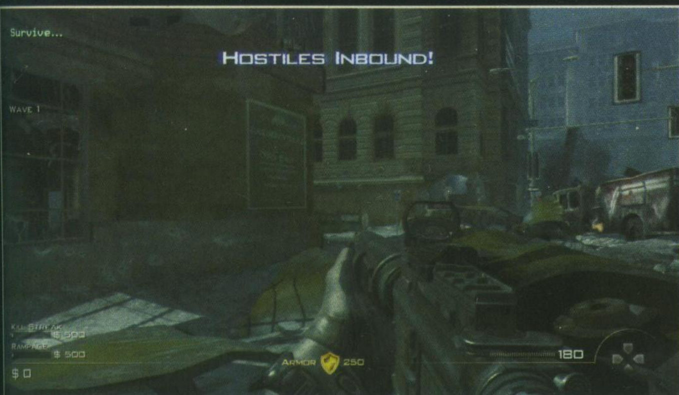
■4.Outpost　　难度：中

视野相当恶劣的地图，与敌人打游击占不到任何便宜。最佳蹲守地点是隐藏在山体中的地下碉堡内，玩家就守在地势最高的碉堡大门口，静等敌人聚集到一起时一网打尽。重甲兵出现后就往碉堡内部配合使用 C4 炸药可轻松化解躲在碉堡内的惟一缺点就是距个补给商店都很远，务必要背线以节约购物时间。

Tier.4（Lv25解锁）

Tier.4 中的 4 张地图均为极难难度，初始装备是 Five Seven、M16A4 以及 1 件防弹衣。前 5 轮注意收集 AK-47，并且尽快购买好自救技能。第 9 轮 ~13 轮多为自爆兵与毒气兵的组合，其中的毒气陷阱虽然杀不死玩家，但会减缓移动速度以及模糊视线，所以还是尽量以蹲点战术来应对。从第 11 轮开始必须随身携带 1 把轻机枪，并且每 1 轮结束后都要及时补充弹药。从第 19 轮开始，每隔 1~2 轮就会遇到多名重甲兵，玩家要备足战斗物资，轻机枪药、闪光弹、C4 炸药、地雷、弹以及自救技能等都必不可战术上依旧按照杂兵→重甲兵直升机的顺序来歼敌，当然键还得看玩家的临场发挥。





Tier.4出兵规律
Wave 1：11个突击兵
Wave 2：11个突击兵
Wave 3：13个突击兵、3条自爆军犬
Wave 4：9个正规兵、3个自爆兵
Wave 5：11个正规兵、3个自爆兵
Wave 6：5个突击兵、3条自爆军犬、1个重甲兵、1架轻型武装直升机
Wave 7：10个特种兵
Wave 8：12个特种兵
Wave 9：9个特种兵、3个自爆兵、3个毒气兵
Wave 10：12个特种兵、3个自爆兵、3个毒气兵
Wave 11：6个特种兵、2条自爆军犬、1个重甲兵、1个盾牌重甲兵、1架轻型武装直升机
Wave 12：11个防弹特种兵
Wave 13：13个防弹特种兵
Wave 14：11个防弹特种兵、3个自爆兵、3个毒气兵
Wave 15：13个防弹特种兵、3个自爆兵、3个毒气兵
Wave 16：6个防弹特种兵、3条自爆军犬、1个重甲兵、1个盾牌重甲兵、1架轻型武装直升机
Wave 17：10个防弹特种兵、3个阔剑地雷专家、3个自爆兵、3个毒气兵
Wave 18：11个防弹特种兵、3个阔剑地雷专家、3个自爆兵、3个毒气兵
Wave 19：8个防弹特种兵、3条自爆军犬、3个重甲兵、2架轻型武装直升机
Wave 20：10个防弹特种兵，5个阔剑地雷专家、3个自爆兵、3个毒气兵

■1.Lockdown　　难度：高

地图最大特点是街道内的建筑物彼此相联，在躲避地面敌人的追击时，也不用担心直升机的骚扰。最佳蹲守地点是武器商店右侧的小楼，躲在2楼小房间内可拒百万雄兵于门外，从而牢牢掌握战斗的节奏。此外从2楼窗口也能直接看到重甲兵登陆，投掷空袭烟雾弹快速搞定其中1个，然后利用建筑内部的有利地形与剩余的重甲兵周旋，最佳武器自然还是C4炸药。

■2.Arkaden　　难度：高

整个地图几乎都是室内场景，直升机的威胁不复存在，玩家可专心对付地面的敌人。商场区域主要分为1楼与2楼两个部分，最佳蹲守地点在商场2楼的大房间内，房间前后各有一扇大门，敌人主力一般都会聚集在房间正门外的商场内，少数敌人会出现在后门方位，单人作战时让盾牌兵部队死守后门，同时设置自动机枪塔和地雷加强防御力度，玩家自己则专心对付正门外的大量敌人。

■3.Downturn　　难度：高

街道两侧的建筑出入口实在太多，缺乏必要的掩护，采用游击战术极易遭到围攻。在有队友配合的前提下，可以躲在街道区域的地下室，两个人看住左、中、右3个方位的敌人是绰绰有余的。如果是单人作战的话，建议蹲守在装备补给商店所在的商铺内，此地背靠地图版边，敌人出生后大致只会从1个方向逼近玩家，有利于集中歼灭。遇到重甲兵与直升机也不用担心被逼死在角落内，商铺门口的地下通道就是最佳的撤离路线。

■4.Bakaara　　难度：高

虽然是最后一张地图，但总体难度却不是很高，最佳蹲守地点是空中支援补给商店右侧的小楼，蹲在2楼房间看住楼梯可轻松抵御普通敌人的一切攻击手段。从2楼窗口或阳台投掷空袭烟雾弹能瞬间秒杀1名正在登陆的重甲兵，剩余的重甲兵依旧可用C4炸药来搞定。进入中后期适当设置一些地雷与自动机枪塔来加强防御，单人扛过20轮是完全没有问题的。

任务模式/Missions

任务模式中共有16个独立关卡，每个关卡都设有3种难度，分别以1星、2星和3星来表示。其中两个训练关无法自由选择难度，是以玩家的成绩来决定最终评价。两个双人合作关必须邀请好友、随机配对或分屏合作来进行挑战，两名玩家所选择的难度要保持一致。单人Solo获得全48星评价并非易事，但相比前作而言，任务整体难度可谓是下降了一大截，玩家再也不用为独自对付10个重甲兵而心存恐惧，类似折磨玩家身心的场面不再重演。新手玩家可以先挑战一遍1星难度，熟悉流程之后再尝试挑战3星难度，具体的心得体会请看下文攻略，以供参考借鉴。

全任务三星心得

■Tier 1

1.Stay Sharp（默认解锁）

训练关没有难易度设定，训练所花时间直接影响最终评价。在没有误射人质靶的前提下，在28秒内完成即可获得3星评价，在40秒内完成可获得2星评价，超过40秒则只能获得1星评价。单人挑战时要应付23块靶子，双人挑战时则有34块靶子，推荐单人独立挑战。初次上手的玩家可先打1遍流程，熟悉一下所有靶子出现的时机与位置。真正决定训练成绩的关键因素是移动推进速度和清靶效率。训练场武器桌上的数把突击步枪都是普通货色，真正的神枪是藏在吉普车后备箱里的AK-74u，此枪弹匣容量充足，持枪奔跑速度可与USP.45媲美，每跑出10~20米可比普通突击步枪少花半秒时间。USP.45举枪射击动作流畅迅速，持枪奔跑速度亦是最佳。综上所述，想要获得好成绩，建议舍弃突击步枪，就拿AK-74u和USP.45来进行挑战。首先用AK-74u开局，以小跳姿态跃入靶场，在短暂滞空时间内按先右后左的顺序击倒第1、2号靶，随即顺势击倒第3、4、5号靶。第6、7、8、9号靶分布于4个角，可按照左、上、右、下的顺序命中，记得要一边射击一边往前移动。切换USP.45刺中第10号靶后，1枪命中左侧重叠的第11、12号靶以及第13号靶。桥面左侧的第14、15、16号靶和右侧的第17、18号靶都处在一条横线上，AK-74u的两次横扫可快速搞定。终点房间内的4块靶子依旧用USP.45来应付。除了以上配置外，双手枪战术也可达到相同效果。先拿USP.45开局，在抵达木桥前的第1阶段内用12发子弹对付13块靶子，除去1块刀刺靶正好是1枪射1靶。抵达木桥后切换P99解决剩余10块靶。在整个训练过程中要背熟靶子位置，同时协调好举枪射击、推进移动与切换武器的节奏，通过反复演练定能获得好成绩。顺带一提的是，笔者使用手柄挑战的最好成绩是22秒1。



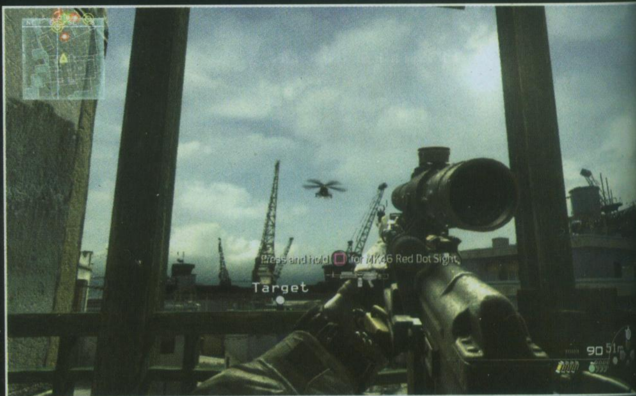


2.Milehigh Jack

任务难度：低

不同难度下的任务时间与敌人数量会有变化：1星难度的时间限制为3分30秒，总共会出现24名敌人；2星难度的时间限制为2分25秒，会出现28名敌人；3星难度的时间限制为1分50秒，会出现33名敌人。单人挑战3星难度的难点不是敌人而是时间，必须保证在炸门突入人质房时还盈余20多秒，否则多半会以失败而告终。开局秒掉眼前4名敌人，舱门左右两侧也分别埋伏着1名敌人，搞定后把手枪换成AA-12霰弹枪，此枪近身秒敌效果极佳，可用来对付下一道舱门后的3名敌人。机舱酒吧间内分布着7名敌人，敌人站位分散且火力密集，贸然硬拼等于是自杀。比较稳妥的办法是往左右两侧各投掷1枚震撼弹，静等飞机倾斜失重时现身杀敌，如敌人没有清理干净可再投掷1枚震撼弹。全灭机舱1层所有敌人后别急着跑上楼梯，在3星难度下，楼梯口会新增1名敌人，玩家可躲在楼下找准空隙射其腿部。

上楼梯时往前投出1枚震撼弹可闪晕5名敌人，至于人质房门前过道内的4名敌人都可用AA-12快速秒杀。炸门前先填满AK-47的弹匣，强行突入后先打右侧的1名敌人，再打人质右侧蹲着的1名敌人，最后射击正面的两个敌人，时机把握恰当的话，可以顺势干掉开门丢闪光弹的数个敌人，此时就算被闪光弹闪到也无妨，因为敌人在丢出闪光弹的瞬间已经被你的持续火力放倒了。全灭敌人后靠近人质按□确认过关。



3.Over Reactor

任务难度：中

虽然不同难度下的任务时间限制均为5分钟，但是战斗强度却大不一样，双人合作挑战3星难度会比较轻松，当然想要单人独立完成也并非不可能。任务难点主要体现在对付潜艇内部的守敌，稍有疏忽就可能被蹲在角落内的敌人暗算。笔者就以单人3星难度为例解说下大致打法：开局登陆潜艇后立刻按→开启热感应视镜，按照先右后左的顺序干掉烟雾中的敌人。进入潜艇内部后倒计时正式启动，5分钟时间是绝对充裕的，在稳扎稳打的同时要灵活运用手中的4枚闪光弹和手雷。每个区域内的敌人数量都是固定的，持续削减敌人数量就能逐步降低危险系数。第1个区域内有6~7名敌人，其中站在上层的敌人对玩家的威胁最大，按照先打上层后打下层的顺序清敌，战斗时要频繁利用舱内的立柱做掩护，观察敌人武器上的镭射瞄准线的方位来判断敌人动向。如果玩家在第1个区域内始终在上层活动，那么通往第2个区域的舱门就会在上层右侧开启。舱门打开的同时会涌出若干名敌人，小心应付即可。第2个区域内的敌人大多位于下层，对身处上层的玩家构不成致命威胁，持续使用热感应视镜索敌会很有效率。第3个区域入口处设有左右两个舱门，这两个舱门通道内会同时涌现敌人，一定要迅速投掷闪光弹或手雷压制住任意一侧，再专心对付另一侧，如果被左右夹击则必死无疑。转动阀门开关时会遭到3~4名敌人的骚扰，必须先暂停转动，把扰敌清理干净后再安心关闭阀门。撤离潜艇环节没有难度，使用AA-12霰弹枪来压制狭窄通道内的残敌简直毫无压力。重返潜艇顶部后利用弹药箱作为掩体往前推进，陆续歼灭两批空降兵后即可安全抵达目的地。



4.Hit And Run

任务难度：低

本关没有任务时间限制，单人挑战3星难度也并非难事。任务开始后先把手中的MP5换成毒刺飞弹，然后使用Dragunov狙击枪干掉正面屋顶上的两名RPG士兵。引起敌人警觉之后蹲守在初始阳台区域靠左侧的小房间内，在3星难度下会同时出现两架轻型武装直升机，可利用手中的毒刺飞弹远距离轰掉1架，然后换成MK46轻机枪快速消灭另外1架。解决掉敌人的空中武力后，玩家继续蹲守在阳台上按照先近后远的顺序狙杀所有可见目标，在清敌过程中，左侧建筑内的VIP目标会有很大几率自动爬到屋顶送死，玩家自然不能错过此等大礼。如果其没有爬到屋顶，玩家只需朝画面中表示距离的数字开枪就能穿墙狙死他或逼迫其爬到屋顶。开阔场景内的敌人数量不是无限的，玩家要经常调整自身站位来搜索漏网之鱼或躲避伤害，优先杀死RPG士兵，否则RPG的爆风攻击很容易波及到阳台内部。在用狙击枪狙杀远处码头区域内的敌人时，如果敌人躲在掩体后面迟迟不肯露头，可朝掩体附近连开数枪，敌人听到枪声便会自动现身四处乱窜。全歼所有可见目标后玩家可携带PKP轻机枪和MK46轻机枪跳下阳台，跑去右侧建筑内轻松击毙残存的VIP目标。在前往码头解救人质的过程中，由于之前已经把码头附近的守敌全部歼灭，所以通过此段自然是毫无压力。解除人质后立刻朝任务方位投出支援信号弹，在敌人还未出现前快速跑回之前击毙VIP的建筑内，先蹲在2楼窗口使用MK46轻机枪把敌人的直升机快速消灭，然后趴在2楼房间内举枪对准大门通道，以应对蜂拥而至的大量敌人，原地坚守1分30秒直至友军增援抵达即可顺利过关。

■Tier 2（Lv5解锁）

1.Toxic Paradise

任务难度：中

在任务中玩家会扮演重甲兵强行攻入敌占区收集6个化学品，重甲兵自身防御力颇高，并且对手雷攻击完全免疫，就算是在3星难度下也不会被敌人轻易秒杀，玩家可以较为从容地与复数敌人展开正面较量。关卡中的敌人数量虽然多如牛毛，但并不是无限出兵，大部分敌人会在玩家接近化学品或正在调查化学品时出现在特定的方位，所以在没有确认敌人是否全歼前都不要贸然进行调查作业。任务初期可供玩家选择的武器种类颇多，建议保留使用默认的PKP轻机枪，因其具备快速装弹的特性，如果换成MK46轻机枪就会丧失快速装弹的优势。此外可以把装弹量仅为6发的M32榴弹枪换成附带11发榴弹的AK-47。除主副武器之外，玩家还可用支援烟雾弹呼叫空袭压制敌人，支援烟雾弹的使用次数虽然是无限的，但使用间隔时间长达50秒。另外要注意在所有难度下，敌人也会呼叫空袭轰炸玩家，一旦发现地面有红色烟雾弹就要快速撤出危险区域。

任务开始后直接朝眼前的街道内投掷支援烟雾弹，1次空袭可以炸死4~5名敌人。以街道右侧的饭店为据点逐步歼灭广场内残余的敌人，靠近1号或2号化学品时会刷出一大批敌人，随时

意雷达中敌人的位置，配合空袭可提升杀敌效率。当玩家走上场景左侧的陡峭阶梯时必定会遭到敌人红色支援烟雾弹的偷袭，多留意地面即可躲过一劫。街道尽头的装甲车只能依靠空袭来摧毁，另外别忘记了在装甲车附近的弹药补给箱处进行一次补给，因为接下来的弹药消耗量是非常惊人。进入建筑内部会遇到手持盾牌的敌人，使用PKP轻机枪打他绝对占不到任何便宜，建议直接使用榴弹炸盾牌兵的侧面，或者快速投出震撼弹，趁盾牌兵倒地的瞬间干掉他。玩家接近3号化学品时会遭遇装甲车和少量步兵的袭击，同时还会遭受敌人的空袭，必须快速躲回室内站在窗口朝敌人位置投掷支援烟雾弹进行反击。存放着4号化学品的广场和右侧残破餐厅内聚集着大量敌人，此时不要吝啬手中的武器，尽情使用榴弹、手雷以及震撼弹，优先攻击躲在掩体后面的RPG士兵。清理完所有守敌后在广场中央或餐厅厨房内的弹药补给箱处进行补给。跑出厨房后门时快速朝小巷内投掷支援烟雾弹，同时再追加1枚震撼弹，以确保此次空袭能成功干掉1名正朝玩家缓缓走来的重甲兵。炸死重甲兵后不要急着进入博物馆，耐心等待支援烟雾弹恢复使用。

博物馆1楼和2楼各有一个化学品，玩家先跑到2楼清除守敌，静等敌人运输机空降士兵时朝有玻璃天窗的地板上投掷支援烟雾弹，可顺利炸掉运输机和成群的敌人。调查完2楼的化学品后，跑到窗口居高临下清理掉街道外侧的若干RPG士兵，然后跑到1楼继续清理残余的敌人。调查完最后一个化学品后，本关最大的难点出现，此时外侧街道内会悄悄出现大约3~4名RPG士兵，如果玩家贸然冲出博物馆极易被秒杀，建议继续留守在博物馆内小心翼翼地歼灭这些敌人。清理掉RPG士兵后还没完，建议先朝撤离地点推进少许路程，一旦看到盾牌兵现身就立刻转身跑回博物馆内使用震撼弹或榴弹，如果不幸被这两名盾牌兵堵在半路则必死无疑。干掉盾牌兵后就没什么难度了，在爬楼梯的过程中放慢推进速度即可安全抵达目的地。



2.FireWall

任务难度：低

本关必须以双人合作的方式进行挑战，任务中压力比较大的是担任地面突进的玩家，主要负责调查电脑以及时刻寻找安全地点进行隐蔽。火力支援由遥控监视器和机枪塔的玩家来担任，负责帮地面队友扫清一切障碍。不同难度下的任务时间限制均为4分钟，总体难度不高，建议直接挑战3星难度，在任务开始前可自由选择由谁来担任火力援助的角色。初期小巷子内的敌人都交给担任火力援助的玩家来解决，扫清敌人后提示地面玩家前去调查第1个电脑。当地面玩家进入建筑后，由于其身前身后都会涌现敌人，建议原地蹲守警戒，负责火力援助的玩家则要灵活切换位置不同的监视器来索敌，优先歼灭试图从背后包抄地面玩家的敌人。存有第2台电脑的房间内有两名敌人，由于处在监视器的视角盲区，所以必须由地面玩家亲自干掉他们，在进房间前投掷1枚闪光弹会比较安全。地面玩家跳出窗户后就地进行隐蔽，遥控机枪塔的玩家一定要快速击毁两架直升机，否则会给队友造成麻烦。关卡中后期的桥段比较雷同，遵循先火力清场后迅速突进的作战方针即可，就不再逐一赘述了。

3.Fatal Extraction

任务难度：中

本关没有任务时间限制，玩家可先熟悉1遍流程之后挑战3星难度。教堂内可供玩家选择的武器种类很多，建议把默认手枪换成其他任意武器。配备双瞄准镜的M4A1具有狙击效果，用来对付位置较远的敌人是再合适不过的了。3星难度下的敌人枪法非常犀利，玩家一旦暴露行踪就会被打成重伤，建议就以教堂门前的平台作为据点打游击，遇到危险可随时撤回教堂回复体力或更换武器。教堂区域内的3台电脑会根据敌人站位而随机掉落在不同位置，大致分布在左、中、右3个方位。玩家每干掉1批敌人和豺狗后都不要急着去收集地上的电脑，因为在场景中的特定角落内还设有敌人的固定机枪塔，教堂区域内共有3台机枪塔，位置分别在教堂左右两侧以及区域出口附近的木棚上，在移动推进前一定要事先摧毁这些致命陷阱。

收集完教堂区域内的3台电脑，往下一个区域推进过程中会近距离遭遇3名敌人，玩家得提前做好战斗准备，举着枪移动可轻松化解危机。第2个区域内的狭窄街道上同样分布着3台机枪塔，前2台只需观察街道两侧就不难发现，最后1台隐藏在街道尽头的木栅栏后面。区域尽头的仓库内大约埋伏着5~6名固定不动的敌人，建议使用闪光弹和手雷会比较保险。收集完最后2台电脑后会触发新任务，钻进水管时举枪推进，快速击倒正面出现的1名敌人。爬上高塔后先不要启动激光引导装置，而应该快速歼灭对面屋顶的RPG士兵，在3星难度中不幸被RPG爆风波及即是秒杀。扫除威胁后安心蹲在栅栏后面透过木板空隙锁定打击目标，听到急促的音效声后呼叫空袭过关。

4.Hostage Taker

任务难度：低

本关的剧情延续故事模式中俄罗斯总统专机被袭击后的情节，玩家要扮演俄国特工潜入坠机地点救出总统女儿。各难度的区别在于敌人数量、警觉性以及火力强度，不过区别并不是很明显，玩家依旧可按照1星难度的打法来挑战3星难度。开局使用消音USP.45将眼前的3名敌人逐一爆头杀死，击杀顺序不限。如果觉得打头太麻烦，采用连射速杀的土办法也无妨，毕竟敌人报警判定时间比较宽松。对付空中的巡逻直升机有个取巧的办法，蹲在草丛里静等直升机飞近时射爆机头下方的探照灯，如此一来直升机便会撤离战场，玩家就能安心对付地面的敌人了。沿途目睹敌人处决友军时不要拔枪相助，以免节外生枝，救或不救都不会影响最终评价。通过草丛潜入哨所区域时，玩家可以贴着场景最右侧边缘往前推进，只杀挡道的敌人，其余扎堆聚集的敌人都可无视，连续翻过两台推土机即可安全抵达下一个区域。

狭窄山道区域内的所有敌人都是背对着的玩家的，玩家有充足的时间观察所有敌人的位置，然后按照先近后远的顺序逐一暗杀掉。遇到两人1组的敌人可近距离爆头干掉1个，然后快速出刀秒掉另1个，诸如此类的暗杀方法是多种多样的，完全没有难度，玩家可以随意发挥。总统女儿身边有两名敌人，先干掉左侧那名企图主动出击的敌人，然后趁总统女儿挣扎摇晃时1枪打爆挟持者的头。

■Tier 3（Lv10解锁）

1.Charges Set

任务难度：低

本关与“Stay Sharp”类似，同为训练任务，在射击普通靶的基础上新增炸门突袭打靶的环节，整体训练难度有略微提升。在没有误射人质靶的前提下，在33秒内完成即可获得3星评价，在45秒内完成可获得2星评价，超过45秒则只能获得1星评价。单人挑战时要应付25块靶子，双人挑战时则有38块靶子，建议单人独立完成挑战。武器推荐使用P90和USP.45，P90弹匣容量高达50发，与手枪配合使用可确保全程不换弹匣。开局装备P90炸门突入房间3发点射命中4块靶子，中间

两块靶子位置重叠可以1枪搞定。桥面上的两批靶子都处在一条横线上，P90两次举枪横扫可快速击倒。炸开第2间房依旧使用P90命中4块靶子，下楼时切换USP.45命中刀刺靶，之后就一直使用USP.45解决剩余的9块靶子。只要玩家有第1个训练关的操作经验，那么在背熟本关靶位的前提下一般都能轻松获得3星评价。

2.Resistance Movement

任务难度：低

与《MW2》中的狙击关相比，本关简直没有任何难度。敌人的警觉判定时间非常宽松，玩家只要开枪速度够快，就不会触发任何警报。各难度中最明显的区别是敌人数量，不过这丝毫不影响玩家的发挥，况且任务没有时间限制，独自挑战3星难度也是游刃有余。另外关卡中还夹杂着解决市民的迷你任务，场景中冒红光的位置就是市民的躲藏地点，笔者感觉这个环节非常鸡肋，因为救或不救都不会对最终评价产生多大影响，建议玩家能救则救，没必要冒着暴露自身的风险去逐一解救。下面就以3星难度为例进行解说：开局按照先近后远的顺序狙杀大街上的3名敌人。远处两名敌人会押着1名市民缓缓走来，可以等其走近时两枪搞定。街道右侧建筑内的两名敌人站位比较分散，玩家一定要找准狙击位置再动手，如果想图省事不去管这两名敌人的话，那么他们很快就会发现街道上的市民并随即报警。街道右侧小巷里会跑出2人1狗，不要离他们太近，躲在远处按照先打人后打狗的顺序逐一狙杀即可。装甲车探照灯附近的两名敌人的位置会逐渐重叠，等待时机1枪解决。装甲车左侧的2人1狗依旧用老办法解决。移动至街道尽头会看见建筑内陆续跑出来两名敌人，玩家可以躲在汽车后面静等敌人位置发生重叠时动手。

进入建筑后切换USP.45，举枪反身爬楼梯可在第1时间内干掉走廊内的1名敌人。楼道内的敌人都是以两人1组的方式出现，先近距离爆头干掉1个，再快速出刀秒掉另1个。重新回到街道时，先蹲在小巷子内耐心等待两名敌人跑远，如果过于接近街道可能会被跑步的敌人察觉。街道内的敌人大都以3人1组的方式巡逻，干掉他们丝毫没有压力。翻过铁栅栏后，眼前的狭长街道内共有4名敌人，按照先近后远的顺序逐一狙杀。任务终点前还有最后1道哨卡，先狙杀站在栏杆后只露出上半身的敌人，然后快速干掉剩余3个目标。

3.Little Bros

任务难度：中

本关虽然不是双人限定任务，但却具备双人合作的特点。双人挑战时由1名玩家坐在直升机内进行空中支援，另1名玩家负责地面突进。单人挑战时只能扮演地面突进的角色，空中支援则由电脑来执行。有条件的玩家自然可以与好友协力，想要单人挑战3星难度也并非难事，只不过整个过程会稍微艰难一些。双人挑战开局后，乘坐直升机的玩家要在30秒内击毁地面的3辆坦克，手中的RPG数量并不是无限的，摧毁坦克后会强制切换回突击步枪。街道右侧的RPG士兵处在飞机的攻击死角范围内，必须由地面玩家协助歼灭，如果动作慢了会对空中队友造成麻烦。地空配合歼灭街道内所有可见目标，全员坐上飞机进入第2阶段的战斗。



直升机飞临屋顶时角色会进行转换，原先乘坐直升机的那名玩家要跳下飞机进入大楼，另1名玩家则留在飞机上进行火力援助。负责扫楼的玩家的推进速度不要太快，顶楼阳台出口处会涌现大批敌人，建议先原地蹲守片刻，等待队友飞到有效攻击位置时再往大楼内移动。对付楼内敌人要全程开启热感应视镜，第1层的敌人数量不超过10个，不需要耗费闪光弹和手雷，反正没有任务时间限制，建议躲在掩体后面慢慢清敌会比较保险。下到第2层时敌人数量爆增，先等待空中队友移动到有效攻击位置，然后再缓慢推进歼敌。此时可以适当使用一些闪光弹和手雷来对付角落内的敌人。全歼所有可见目标后调查炸弹包，在3星难度下只有1分钟撤离时间，这点时间是绝对够用的，切忌猛冲猛打。空中的队友也要专心替地面队友扫除撤离路线内的守敌，尤其是大楼顶部的敌人，掩护队友跳上飞机即可顺利过关。

4.Invisible Threat

任务难度：中

本关非常适合双人合作挑战，由1名玩家扮演负责拆弹工作的重甲兵，其自身防御力不俗，并且不惧怕手雷和RPG攻击，手中的L86轻机枪弹匣容量大，且具备快速装弹特性，用来扫荡地面杂兵会很有效率。另1名玩家蹲守在楼顶安全区域，使用巴雷特反器材狙击枪协助压制地面步兵，惟一会对其产生致命威胁的敌方单位是直升机，所幸只需两发狙击子弹就能快速摧毁1架直升机。此外楼顶的玩家还要负责使用捕食者导弹来轰炸敌人，导弹使用间隔时间为30秒。本关的任务目标是拆除8个路边炸弹（IEDs），虽然炸弹的具体位置是随机生成的，但大致分布区域不会发生变化，通过捕食者导弹视角可以侦察到所有炸弹的位置。区域内的敌人数量是无限的，中后期还会出现坦克、直升机和狗，玩家不要指望清光敌人后再去安心拆炸弹，而只能在敌人增援还未抵达前的短暂时间内进行拆弹作业，大致按照杀敌→拆弹→杀敌→继续拆弹的节奏即可。街道两侧可供地面玩家藏身的地点有3处，第1处是初始房间，第2处是街道对面的商场卫生间，最后1处是商场对面的临街小屋，这些藏身地点绝对安全，敌人不会跑进来骚扰你，是回复体力和使用导弹的绝佳场所。单人挑战3星难度时，敌人的固定出兵点在街道尽头的左右两侧，拆掉4个炸弹后会出现坦克，拆掉7个炸弹后会出现直升机。越靠后的炸弹风险越大，必须灵活利用3处藏身点并以“之”字型路线迂回推进或回撤。另外重甲兵无法趴地，在拆弹作业时要就地寻找掩体做掩护，比如汽车残骸、水泥墙等。最后还要提醒1点，当玩家拆掉全部8个炸弹后并不会马上结束任务，还得听一会废话才算正式过关，此时如果放松警惕被敌人偷袭得手就实在太悲剧了。

■Tier 4（Lv15解锁）

1.Server Crash

任务难度：高

单人挑战3星难度非常困难，关卡后期的防御任务单凭1人很难完成，这与玩家的技术无关，只是致命陷阱实在太多，稍有疏忽就可能前功尽弃，建议双人合作来完成。关卡初期的街道追逐战环节只能使用榴弹枪，要把握好射击与装弹的时机。对玩家威胁最大的敌方单位是吉普车，其中第2与第3辆吉普车的出现时机非常紧凑，可与队友商量好分别搞定1辆。车辆驶上斜坡后把视点转到车头方向，街道两侧的普通敌人都可无视，专心对付挡道的吉普车。

抵达目的地进入第2阶段战斗，建筑内部的敌人数量很多且站位比较阴险，大都喜欢蹲在掩体后或转角处打冷枪，此时要放慢推进速度，使用剩余的榴弹来对付他们。跳进下水道前先朝洞内投掷一些手雷和震撼弹，落地后立即躲到下水道后方的凹处，然后根据敌人的手电灯光位置来逐一消灭黑暗通道内的守敌。“回”字型楼梯区域内充斥的浓烟，视野非常恶劣，在楼梯转角处必定会埋伏着敌人，建议由1名玩家顶在前面开路，另



1名玩家守在后方辅助杀敌。顺利进入数据库房间后，玩家即将迎来本关的难点，在等待数据下载的过程中，玩家与队友要抵挡住敌人的疯狂反扑。在启动下载前要做好准备工作，先去弹药桌上取得阔剑地雷，布置在房间前后两个出口位置。每人装备1把轻机枪，寻找蹲位时两名玩家的位置最好彼此接近，有利于相互救助，最佳蹲位在数据库正对面的电机箱后面的角落。战斗打响后重点留意左右两个方向的敌人，地雷被敌人踩爆后，可以朝来敌方位投掷手雷进行压制，当盾牌兵出现后立即使用震撼弹，只要保证快速杀掉盾牌兵就能安全通过本段。另外当敌人接近数据库时，下载作业会停止，需要重新启动一次。确认全歼敌人之后取回数据，原地整备一下随身武器，随即进入撤离环节。

当玩家回到下水道区域时会遇到1名重甲兵，最有效的办法是先丢震撼弹再用轻机枪狂扫，要注意手雷并不会对重甲兵造成太大的伤害，不要随便浪费。回到下水道梯子处要留点神，先丢手雷和震撼弹，然后由1名玩家爬上去歼敌，另1名玩家负责殿后。回到地面后就没什么难度了，不用在意终点位置的敌人，直接爬上吉普车即可过关。

2.Smack Town

任务难度：中

本关场景与“Hit And Run”完全一样，只不过任务内容有所不同。笔者并不推荐以双人合作的方式来挑战3星难度，因为在双人合作模式中，坐在飞机上的两名玩家很容易被地面的敌人秒杀，而单人挑战时，却不容易被秒杀。关卡初期的战斗要领就是一个“快”字，也就是清敌速度要快。玩家手中的PKP轻机枪弹匣容量大，且具备快速装弹特性，采用单发快速点射的方法杀敌会很有效率。出现在屋顶的敌人可用榴弹快速搞定，M4A1附带的10发榴弹足够应付。相信只要通过反复演练背熟敌人的出兵位置，定能顺利通过第1阶段。

登陆地面后立刻躲到集装箱后面，此时玩家身上所有的武器弹药会自动补满。眼前的敌人大多隐藏在油轮残骸内，只能慢慢探出身子来逐一歼灭。第1个目标在左侧建筑的2楼，虽然建筑中的敌人数量多如牛毛，但并不是无限出兵。由于每时每刻都可能遇到敌人，建议慢慢向前推进。准备上楼梯时要注意，在2楼的各个角落内都埋伏着敌人，并且都是原地蹲守，他们会在玩家上楼时疯狂开火，不想一露头就被打成马蜂窝的话，就不要吝啬手中的闪光弹和手雷。炸掉第1个目标后，场景内会刷出新的敌人，依旧不能放松警惕，老实躲在2楼房间内通过雷达来削减敌人数量。第2个目标在场景右侧建筑的顶部，无法直接抵达，必须先爬到附近稍矮的建筑顶部，然后连续跳过几处阳台才能顺利抵达。炸掉所有目标后还不算完，在撤离路线上还会刷出少量敌人，一定要小心应对。



3.Flood The Market

任务难度：高

本关是特别行动模式中难度最高的一关，想要单人完成3星难度极具挑战性，建议能合作就尽量合作完成，有队友协助可减轻不少压力。街道内的战斗没有难度，惟一要注意敌人投出的毒气弹，地面升腾的绿色烟雾会对玩家造成持续伤害。交易所门口停着的两辆吉普车对玩家的威胁最大，要尽快射死车顶操纵机枪的敌人，或者使用XM25榴弹枪直接炸毁吉普车。玩家与队友的站位稍微分开一些，可有效分散敌人的火力，重伤倒地后主动爬到队友身边进行救助。交易所大门内涌出的敌人并不是无限的，耐心清理掉再进入建筑内。

交易所2楼大厅内的电脑位置是随机生成，并且大厅内的敌人也不是无限出兵，最佳战术是由1名玩家蹲在大厅入口处，使用XM25榴弹枪对付大厅内的敌人，另1名玩家蹲在正对自动扶梯的桌子后面看住后路，片刻后就会有1小股敌人从自动扶梯下面冲上来。把抄后路的敌人全部消灭之后，可返回1楼补给弹药，然后集中火力歼灭交易大厅内剩余的守敌。

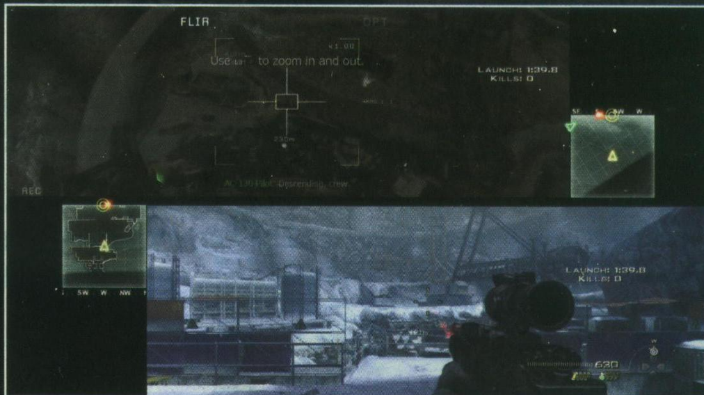


天台防御战是本关最大难点，要求玩家在启动信号传输后，原地防御敌人的一切攻击手段，直至信号传输完毕。这里推荐一套笔者自己的实用打法：1名玩家趴在掩体后面，另一名玩家开启装置后快速撤到天台小型电机箱后面。眼前高楼平台上出现的敌人不用管，两名玩家就安心趴在掩体后面不要轻举妄动。片刻后敌人运输机会运来一批敌人，玩家与队友要转过身子小心应付。同时出现的1架直升机也相当烦人，依旧趴着寻找射击角度使用XM25榴弹枪快速打掉。顺利完成以上两个环节，敌人便会频繁发射毒气弹和迫击炮，玩家与队友就以附近数个电机箱为据点来回转移，趴在电机箱后面是绝对安全的，不要去管对面高楼上的敌人，只管安心趴着即可。数据传输过程中，如果玩家因离得太远而中断，可由1名玩家快速跑过去重启，另1名玩家依旧趴着不要动。跑去重启信号的玩家不幸重伤倒地的话，队友不要冒险去救，而是让他自己慢慢爬过来。如果玩家运气够好，信号中断次数不多，那么离过关也只是时间问题了。

4.Fire Mission

任务难度：低

本关必须以双人合作的方式进行挑战，任务本身难度并不高，各难度之间的区别只在于任务时间限制，1星难度是1分50秒，2星难度为1分35秒，3星难度为1分27秒。推进节奏的控制权在于地面的那名玩家，主要负责推进以及寻找掩体进行隐蔽。控制AC130火炮的玩家要具备良好的射击水准，主打武器推荐可连射12发的40MM火炮，在专注于打击地面步兵时，也要注意不能误伤友军。地面玩家在推进过程中会进到建筑物内，房间内的敌人只能由地面玩家亲自歼灭。关底的敌人数量非常多，并且还会从各个方位围攻地面玩家，如果空中支援不给力的话，就会对地面玩家造成极大的困扰。



奖杯列表

奖杯总数	51	铜杯	37	银杯	12	金杯	1	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	20～30小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	两个手柄（或联机完成）

白金路线

"《COD 现代战争》系列"的奖杯一向比较简单，本作也不例外，因为特别行动模式可以单机双打，所以没有真正意义上的在线奖杯。不过特别行动模式里的两个双人任务具有一定难度，不是一控二就能完成的，因此你必须找到一个战友才能可能白金。

1. 首先直接以老兵难度开始战役部分。关卡中的附加条件成就可以不用在老兵难度下完成（其实很多成就即使在老兵难度下也不能），但收集建议是一遍搞定。本作的老兵难度堪称历代最低难度，相信有一点基础的人都能轻松搞定。

2. 老兵难度通关之后，接下来要做的就是利用选关把特定关卡的附加条件成就搞定。这种成就没有难度限制，因此直接上最低难度即可。

3. 之后你就可以开始挑战特别行动模式了。个人建议是先打任务部分，这个部分除了极个别任务外，均是单人比双人更简单。如果你实在打不过，也没有关系，就当是练级了。因为全成就要求你在特别行动模式中升至满级。两个双人任务需要有战友配合才可能过，单机或联机均可。

4. 接下来可以打生存部分。生存部分的难度远比任务部分要低，这个部分因为双打时难度不会陡升，因此双打会比较简单。各位要注意的是在购买装备时最好找张纸或建个文本记下来，以便解除购买全装备的成就。

5. 如果搞完全部的任务和生存后，因为等级不够的关系还无法全成就，那么推荐你去打Server Crash这个任务，一开始的炸车环节能够在最短的时间内给你最多的经验！



All in

取得条件： 获得其他所有的奖杯。



白金



Back in the Fight

取得条件： 以任何难度开启战役模式。



铜杯



Too Big to Fail

取得条件： 以任何难度完成"Black Tuesday"。



铜杯



Wet Work

取得条件： 以任何难度完成"Hunter Killer"。



铜杯



Carpe Diem

取得条件： 以任何难度完成"Persona Non Grata"。



铜杯



Frequent Flyer

取得条件： 以任何难度完成"Turbulence"。



铜杯



Up to No Good

取得条件： 以任何难度完成"Back on the Grid"。



铜杯



One Way Ticket

取得条件： 以任何难度完成"Mind the Gap"。



铜杯



Welcome to WW3

取得条件： 以任何难度完成"Goalpost"。



铜杯



Sandstorm!

取得条件： 以任何难度完成"Return to Sender"。



铜杯



Back Seat Driver

取得条件： 以任何难度完成"Bag and Drag"。



铜杯



We'll Always Have Paris Metal

取得条件： 以任何难度完成"Iron Lady"。



铜杯



Vive la Révolution!

取得条件： 以任何难度完成"Eye of the Storm"。



铜杯



Requiem

取得条件： 以任何难度完成"Blood Brothers"。



铜杯



Storm the Castle

取得条件： 以任何难度完成"Stronghold"。



铜杯



Bad First Date

取得条件： 以任何难度完成"Scorched Earth"。



铜杯



Diamond in the Rough

取得条件： 以任何难度完成"Down the Rabbit Hole"。



铜杯



The Big Apple

取得条件： 以Veteran难度完成"Black Tuesday"和"Hunter Killer"。



银杯



Out of the Frying Pan…

取得条件： 以Veteran难度完成"Persona Non Grata"、"Turbulence"和"Back on the Grid"。



银杯



Payback

取得条件： 以Veteran难度完成"Mind the Gap"、"Goalpost"和"Return to Sender"。



银杯



City of Lights

取得条件： 以Veteran难度完成"Bag and Drag"和"Iron Lady"。



银杯



The Darkest Hour

取得条件： 以Veteran难度完成"Eye of the Storm"、"Blood Brothers"和"Stronghold"。



银杯



This is the End

取得条件： 以Veteran难度完成"Scorched Earth"、"Down the Rabbit Hole"和"Dust to Dust"。



银杯



Who Dares Wins

取得条件： 以任何难度完成战役模式。



银杯



The Best of the Best

取得条件： 以Hardened难度或Veteran难度完成战役模式。



金杯



Strike!

取得条件： 在战役模式或特别行动模式中用一个手雷炸死五个敌人。



铜杯

奖杯说明： 最佳地点是Persona Non Grata这一关。从一开始的楼上往下冲时，从院子的大门处会涌进来一大群敌人。算好提前量扔手雷过去即可解除，没信心的人可以直接手握手雷不放，这种鱼死网破的做法一样能解除奖杯。



Jack the Ripper

取得条件： 在战役模式或特别行动模式中连续近战击杀五个敌人。



铜杯



Informant

取得条件： 获得22个收集品。



铜杯



Scout Leader

取得条件： 获得46个收集品。



铜杯



This Is My Boomstick



取得条件：在“Black Tuesday”中用XM25杀死三十个敌人。铜杯

奖杯说明：XM25初期就在玩家身上，此枪非常好用。本关中会有一次自动加满弹药的剧情，而且途中还有弹药箱补给，因此绝无难度可言。



What Goes Up…



取得条件：在“Persona Non Grata”中只用UGV的榴弹发射器来消灭所有直升机。铜杯

奖杯说明：选最低难度即可，除直升机外的普通敌人不受此限。



For Whom the Shell Tolls



取得条件：在“Back on the Grid”中用只四发迫击炮弹便消灭所有目标。铜杯

奖杯说明：目标是4个，因此要求百发百中。不成功就果断选择回到上个检查点再来。



Kill Box



取得条件：在“Return to Sender”中用直升飞机的机关炮在一轮空袭中杀死二十个敌人。铜杯

奖杯说明：本关开始之后，不要杀人，直接冲到前面的集装箱里躲起来。之后就是发复尝试的事儿了，注意由于奖杯跳出比较慢，而这一剧情一结束就会自动迎来检查点，因此稍有不慎就需要从本关重来。好在就在一开始，不是很麻烦。



Danger Close



取得条件：在“Bag and Drag”中使用烟雾手雷指引AC-130空中炮艇消灭一台敌人的直升机。铜杯

奖杯说明：这一招也就是生存模式里常用来对付防暴兵的伎俩，通过满是敌人的狭窄街道后，立刻就能看见1架敌人运输直升机，看准位置投出烟雾手雷即可。



Ménage à Trois



取得条件：在“Iron Lady”中用一发105mm炮弹消灭三台坦克。铜杯

奖杯说明：耐心等待三台坦克靠在一起之后再开火即可，同样是不行就立刻返回检查点重来。



Nein



取得条件：在“Scorched Earth”用A-10的地面轰炸消灭九个敌人。铜杯

奖杯说明：此奖杯不要求玩家在一次轰炸中完成，因此反复多次不难实现。



50/50



取得条件：在合作完成特别行动模式的任务关卡时，杀敌数与你的同伴相等。铜杯

奖杯说明：极其简单的一个奖杯。只要打第一个训练任务，过关时保证你和你的同伴打中的靶子数量一致即可。



Birdie



取得条件：在特别行动模式的生存关卡中毫发无伤地消灭两台敌方直升机。铜杯

奖杯说明：最容易达成的关卡是“Underground”，空袭补给商店在小亭子下面，直升机是打不到玩家的。第6轮开始后，玩家穿过地下通道钻进小亭子内，花费5000块连续购买两枚导弹即可轻松搞定。



Serrated Edge



取得条件：在特别行动模式中近战击杀一个防暴兵（Juggernaut）。铜杯

奖杯说明：推荐在关卡“Resistance”内完成，第10轮重甲兵登场后使用1887霰弹枪轰7~8枪，然后反复用刀砍即可。



Arms Dealer



取得条件：在特别行动模式中购买过所有枪械武器。铜杯



Danger Zone



取得条件：在特别行动模式中购买过所有空战支援武器。铜杯



Defense Spending



取得条件：在特别行动模式中购买过所有护甲装备。铜杯

奖杯说明：购买装备的奖杯需要玩家在特别行动模式中的等级达到50级才能解除。奖杯不要求玩家在一轮游戏中全部解除，因此找张纸或在电脑上建个文本记录自己曾经买过的装备，会节省不少时间。注意枪械武器还包括所有的配件，不过不同武器的同种配件只要买过一次就行，比较麻烦的只有几个榴弹附件。



Get Rich or Die Trying



取得条件：在特别行动模式的生存关卡中积蓄五万美元。银杯

奖杯说明：在生存关卡中购买装备时，是可以把自己的金钱分享给队友的。因此只要两人身上的钱加起来够5万就可以了，一人解除之后再把钱给回另一人，双方都可以解除这个奖杯。



I Live



取得条件：在特别行动模式的生存关卡中挺过一波攻击。铜杯



Survivor



取得条件：在特别行动模式的每一个生存关卡中坚持到第十波攻击。银杯



Unstoppable



取得条件：在特别行动模式的每一个生存关卡中坚持到第十五波攻击。银杯



No Assistance Required



取得条件：在合作模式中，以Hardened或Veteran难度在与队友都没有倒下的情况下完成一个特别行动模式的任务关卡。铜杯

奖杯说明：这个奖杯不能打训练关完成，以Hardened通过的话总的来说难度不高。



Brag Rags



取得条件：在特别行动模式的任务关卡中获得一枚星星勋章。铜杯



Tactician



取得条件：在特别行动模式的每一个任务关卡中获得一枚星星勋章。铜杯



Overachiever



取得条件：在特别行动模式的任务关卡中获得四十八枚星星勋章。银杯

奖杯说明：每个任务的老兵难度过关就能拿到三枚星星勋章（计时任务无难度但有时间要求），48枚勋章即指要将全部16个任务全部完美，缺一不可。



Flight Attendant



取得条件：在“Turbulence”中的失重状态事件里杀死全部五个敌人。铜杯

奖杯说明：这是游戏惟一的秘密奖杯，条件很简单：本关开始后不久会有进入失重状态，在这个状态下干掉5个敌人即可，要求玩家枪法准，且不可乱开枪。此奖杯有一定难度，但拿不到就果断重开，因此问题不大！

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

戦国BASARA3 宴 UTAGE

文 胜负师 & 八重樱　美编 anubis

战国BASARA3 宴	Capcom	动作
PS3	战国BASARA3 宴	日版
	2011年11月10日　1～2人	5800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：15岁以上

虽然是类无双型的作品，但《战国BASARA》系列"舞台剧般的剧情表现、鲜明的人物形象、夸张的动作设计、爽快的手感与丰富的可研究要素已形成了独树一帜的风格，被广大动作游戏玩家所喜爱，因此3代加强版《宴》也成为了不少玩家近期十分关注的一款作品。新角色加盟、老角色回归，3代为不少玩家所诟病的角色数量过少的问题已全然解决。而且相较于前作，本作的系统变更点非常丰富，的确无愧于"新"作之名！在《PS3专辑》第11辑时，我们制作过《战国BASARA3》的详尽攻略，没有太多变化的系统在本次的攻略中不再赘述，会重点提及新系统、新模式、新关卡、新角色等，如果您之前没有接触过《战国BASARA3》，可结合第11辑的攻略，应该会更便于理解。

系统详解

基本操作

操作内容	操作方法
移动	左摇杆或十字键
冲刺	方向长按或同方向快速推两次
视角调节	右摇杆
视角复位	按下右摇杆
通常技	□
固有技1	□长押
固有技2	△
固有技3	方向+△
固有技4	R1（□+△）
固有技5	L1+△
固有奥义	R2（L1+R1或L1+□+△）
切换武将	TAG模式中L1+×
战刻/战极	L2
BASARA技	○
究极BASARA技	战刻/战极发动中○

操作内容	操作方法
防御/弹返	L1
回避	L1+方向
跳跃	×
受身	被击飞时×或L1
挑衅	SELECT
暂停/跳过剧情	START



追加与变更

做为加强版，《宴》相较于前作的变化非常之多，除了新增要素，还有系统变更，这里就为各位先总结一下。

1. 可使用角色增加14人，其中8人拥有故事模式，并增加了8个新关卡；

2. "天下统一"模式复活，增加类似于任务模式的"日本游戏"，以及类似对战/生存模式的"决战"；

3. 除了前作的战刻系统，还增加了经典的战极系统可供玩家选择；

4. 可使用武将做同伴武将时，可以选择TAG模式，在战场上两个角色间能够自由切换；

5. 前作中原先的16名武将增加新固有技（□长押），其他招式性能有不同程度的调整；

6. "究极"难度以上增加更高难度"婆娑罗"，难度可以在合战准备画面更改；

7. 角色等级上限从100级增加到200级，等级MAX所需经验值也从100万增加到300万；

8. 通缉犯系统依然存在，惟一的变化是击破通缉犯不会使能力数值上升，只能取得一件武具；

9. 商店中除了武器和装具之外，还可以购买能力数值上升的"当地资源"；

10. 新增抽签系统，在战场上获得的抽签筒可在商店中使用，获得金钱、打折、特殊道具等奖励；

11. 装具不再以收集素材合成的方式取得，大部分变为直接购买，部分装具的取得方式有所变化；

12. 少量装具被取消，同时增加了不少新装具，有些老装具的性能也有所变化；

13. 武器的数量和获得方法改变，同时武器还拥有成长要素；

14. 角色的专用装具从占四格装具槽变成只占一格，实用性大大加强，而性能上的变更点也很多；

15. 在环境设定中增加了"オートガイドスキップ"选项，调成ON之后可以自动跳过各种烦人的教学，但开门动画还是要手动跳过；

16. 在战历中可以查看各角色的出击回数、总击破数等数据，另外还会显示游戏时间。

17. 支持存档联动，包括继承前作存档和与前作存档同步。

存档联动

相信不少玩家都在《战国BASARA 3》中投入了上百小时的游戏时间，如果不能继承前作存档未免太不人性化了。不过Capcom也不会善良到让你能够把已经打出来的全部内容都搬到《宴》中来，实际上真正得以继承的只有角色等级、第2套服装、角色专用装具（四字合成一个）和已获得的同伴武将（织田信长除外），至于武器、装具、金钱、称号、奖杯、同伴武将信赖度什么的，各位就不要奢望了。继承前作存档时会根据前作的完成程度给予一定程度上的奖励：有前作存档的话奖励1000两；获得“完全制霸”、“全资源制霸”、“全装具制霸”这三个称号，每个称号奖励2000两；获得“爱MAX”、“武器マニア”这两个称号，每个称号奖励3000两。最理想状态总计可获得13000两，但对于本作来说，这点钱连塞牙缝都不够。

《宴》的存档还可以与《3》同步，实现逆向联动，同步后角色等级可继承99级，同伴武将最多获得除织田信长外的99个。如果之前没有玩过《3》直接玩《宴》，再进行存档同步的话，那《3》的难度倒是会大大降低。



隐藏要素

新增角色：本作新增武将共计14人，有故事剧情的8人一开始就可以用，其余6人需要满足一定条件才会出现。这6名角色无故事模式、只有一个固有奥义，没有第2套服装。P.S.，在30人选角画面正中央的那个“？”图案，是随机选择一名武将。

角色	出现条件
上杉谦信	片仓小十郎和小早川秀秋故事模式通关
春日	猿飞佐助和立花宗茂故事模式通关
前田利家	松永久秀和天海故事模式通关
阿松	大友宗麟和最上义光故事模式通关
北条氏政	任意5人故事模式通关
武田信玄	打通全部8名角色的故事模式

TAG模式：在打通8人故事模式后，信赖度为MAX状态的可用武将会开启TAG模式（タッグモード），说白了就是可以在战场上切换武将（同时按下L1+×就能切换），玩家在开战前需要先在“装备”中选择要带上场的武将，并按START键为其更换装备。

三十人组手：连续挑战30名武将，打通全部8名角色的故事模式就会在“决战”模式出现。

六十人组手：打通三十人组手后出现选择，可继续挑战另外30名武将，总计60名。

婆娑罗难度：在究极难度下打通故事模式或是天下统一后开启。

第二套服装：前作存档继承或天下统一通关后获得，无故事模式的6名新武将没有第二套服装。



小贴士：TAG模式的应用

换人模式与双打一样，过关时可获得两份经验值，获得的武具也为两人共享（前作为谁吃归谁），所以用来刷等级和武器都很适用，而且不用分屏，视野开阔。和双打相比有些不利的地方是一人死亡后就不能复活了。另外，两人的战刻/战极是共享的，所以玩家可以在战刻/战极状态下分别让两名武将轮流上场发动究极BASARA，秒杀敌大将不成问题。最神的是一些有绑缚能力的角色如春日、长曾我部元亲，在绑住敌将后换出装了“一刀必杀”的岛津大叔，一刀将其砍死立马TAG回原先的角色，几乎没有风险且回报超高。此战术极度无赖，好孩子请慎用。



战刻/战极

除了3代中的战刻，传统的战极系统也在本作中回归。位于画面左下角环绕在角色头像旁的半圆槽即为战刻/战极爆发槽，在开战前的整备画面中，玩家可选择是装备战刻还是战极。两者的积攒形式和使用效果有较大的区别，下面将进行详细说明——

战刻

随着杀敌数量而缓慢增加，普通难度大约要杀200个杂兵才能攒满，究极难度下需要150人左右，每100连击增加少许，如果是制压阵地或是击倒有名字的武将时，战刻槽会大幅提升。发动战刻时会有以下优势：

1. 敌人的动作会变得十分缓慢，而我方角色行动速度会相对加快；
2. 角色的各项能力都上升至当前状态下的极限；
3. 攻击命中时Hit数+1（打中一下算2连击），连击数不会被打断；
4. 所获得的金钱倍数+1；
5. 取得的经验值为普通状态下的2倍；
6. 发动瞬间对周围有一次攻击判定，贴近发动时可中断敌方武将的BASARA技；
7. 使用BASARA技时变为究级BASARA技，攻击力上升。

战刻持续时间默认是10秒，过程中每击破5名敌人会增加2秒，如果装备上“战刻の勾玉”这一装具的话，每杀5人增加3秒。尽管战刻中角色附带刚体效果，但并非处于无敌状态，如体力过低还是有被击倒的可能。

战极

杀敌100人就可以攒满1级战极槽，最多可以攒满3级（即杀敌300人）。发动战刻时会有以下优势：

1. 对手的移动速度不会受到影响，我方移动速度加快少许；
2. 角色的攻击力和防御力增加；
3. 会心一击率会大幅提升；
4. 二级和三级战极发动时Hit数增加；
5. 受到伤害减小，即使受到大量伤害也不会被击杀；
6. 在战极状态下发动BASARA技的威力按一定倍率增强。

战极等级	持续时间	特殊效果	究极BASARA伤害倍率
1级战极	12秒	无	1.25倍
2级战极	18秒	Hit数+1	1.5倍
3级战极	24秒	Hit数+2	2倍

与战刻相比，战极具有积攒时间短、攒满3条后释放究极BASARA技伤害巨大的优点，但没有金钱和经验值加倍的效果，算是各有千秋。因为刷等级的情况较多，所以战刻会更常用一些。



武器系统

本作取消了武器被分为甲乙两组的设定，每个角色所需收集的武器数量也从12把减少到了7把。武器有等级概念，最高可升至100级（LV.MAX）。每把武器都有不同的特性，可善加利用。同前作一样，武器存在装具槽的设定，最多可装备6个装具，但和前作不同的是，难度与获得装具槽数量不再有直接联系，而是与角色等级挂钩，角色在80级以上才有可能获得6个槽的武器，所以刷武器前提升角色等级也非常有必要。第二、第五、第六这三把武器是直接在商店中购买的，买下时都只有1级，但只有购买之后才能在战场中获得的武具中随机刷出更高等级的武器。

名称	特性	初期攻击力	最大攻击力	获得方法
第一武器	基本武器	初期装备	52	250
第二武器	攻击时有5%的概率附带属性效果	152	350	花5000两购入
第三武器	BASARA槽增加速度加快，每击倒一个敌人获得经验值+5	303	600	困难难度以上获得
第四武器	攻击时有10%的概率附带属性效果	403	700	困难难度以上获得
第五武器	搞笑武器，获得抽奖筒的概率增加（日本游戏无效）	504	900	花15万两购入
第六武器・无铭	基础数值极，但1P和2P同时装备时攻击力就变为2倍	104	500	花10万两购入
第七武器・山吹	没有装具槽，但取得的玉手箱和武器都是豪华版（日本游戏无效）	403	700	使用褒美引换券换得（难度无关）

注：伊达政宗和织田信长的第五武器附带10%属性效果

本作的武器系统中非常重要的一点就是增加了武器成长要素，会体现在体力、防御力、攻击力、BASARA槽增加量、爆发槽增加量五个方面，增加方法是在战斗中获得实际报酬。具体获得条件和对应数值见表。

实绩服酬	增加能力	最大值	获得条件
勾玉	体力	+10000	破坏敌人的防具
扇	防御力	+300	打出高连击数
腕轮	攻击力	+500	打倒大量敌人
兜	BASARA槽增加量	+100%	多弹返敌人的攻击
羽衣	爆发槽增加量	+100%	无伤过关

五种实绩还分成三种不同的质量，初级实绩在普通难度下获得，中级实绩在困难难度获得，高级只能在究极或婆娑罗难度获得，每种实绩一场战斗最多获得6个（羽衣除外）。经测试，在婆娑罗难度下，连击数达成2次FEVER可入手1个扇，一次SUPER FEVER可以取得1个扇，2000连击以上就能获得6个扇了；究极难度下杀2000人以上可以获得6个腕轮，婆娑罗杀1500人以上即可；究极难度弹返80次以上可以取得6个兜，婆娑罗难度弹返50次即可；羽衣方面，无伤过一关可以获得1个，如果是婆娑罗难度无伤过关，就能获得2个羽衣；勾玉因为是要打破一定数量的防具才能获得，不易统计，但一般杀人数多的话获得的勾玉也会比较多。取得实绩后，与之对应的能力槽就会上涨，每升满一格槽，能力就会上升固定数值。不同质量的实绩在能力增加量上是不同的，具体请参看表格。



每格上升值	实绩	单个上升比率	难度
体力+100	铁の勾玉	0.2	普通
	翡翠の勾玉	0.3	困难
	黄金の勾玉	0.4	究极
	黄金の勾玉	0.4	婆娑罗
防御力+3	足轻の扇子	0.2	普通
	武士の扇子	0.3	困难
	大名の扇子	0.4	究极
	大名の扇子	0.4	婆娑罗
攻击力+5	足轻の腕轮	0.2	普通
	武士の腕轮	0.3	困难
	大名の腕轮	0.4	究极
	大名の腕轮	0.4	婆娑罗
BASARA槽+1%	足轻の兜	0.3	普通
	武士の兜	0.45	困难
	大名の兜	0.6	究极
	大名の兜	0.6	婆娑罗
爆发槽+1%	无地の羽衣	0.5	普通
	朱染の羽衣	0.8	困难
	天女の羽衣	1.1	究极
	天女の羽衣	1.1×2	婆娑罗

从实绩报酬的获得途径来看，并不存在过于苛刻的条件，像是勾玉＋扇＋腕轮，一场战斗下来怎么都会入手几个。"兜"系列在装备了"逆鳞手甲"之后去打有弓箭兵、枪兵的战场自然也不成问题。"羽衣"系列推荐使用装备了专用装具"一刀必杀"的岛津爷爷去打月山或是日本游戏的BOSS战关卡，选择TAG模式带上一名需要练武器的武将即可，过关后实绩报酬同时算到两人的头上，可谓一举两得。



抽签系统

在战斗结束的结算画面，还可以得到一种本作中新增的特别道具抽签筒（富くじ），每获得一个便可在商店抽一次签，如果得到的是银色抽签筒则可以抽两次，金色为三次。装备第五武器可以提升获得签筒的概率。抽签筒的最大持有数为100，超过上限之后就无法再获得。因为称号和奖杯需要累计使用1000个签筒，建议玩家在游戏过程中积极使用。

玩家可以抽出的签分为大吉、中吉、小吉和末吉四种，如果取得的是金钱，那种分别可以获得10000两、1000两、500两和100两四种金额；如果获得的是打折券，那么分别可以获得任意一件商品免费、5折、8折、9折的优惠，但打折券必须马上用掉，如果再次进行抽签或退出商店，那么打折券就会作废。由于本作中有相当多的高价道具，比如搞笑武器卖15万两一把，而各个武将的专用装具售价高达50万两，在游戏初期没什么钱的时候，抽签就变得十分重要了。



能不能抽到好签与角色自身的运气无关，但是可以通过连接按键多多晃动签筒来增加大吉出现的概率。

本作中追加的某些装具，例如"韦驮天のふりかけ"、"一八の丸药"属于特殊装具，一定要在抽中大吉时才有可能随机获得。当一个角色将商店里所有的东西买光之后，就不会再出现打折券，只会出现金钱奖励，而抽到大吉时则会随机取得当地资源，提升角色的能力。可以取得的资源分为体力+300、攻击力+10、防御力+20和加运气四种，每种都可以增加10次，也就是说，最少要抽到40次大吉，才有可能将角色能力升至极限，而且抽到大吉时还有较高几率是10000两，对于完美主义者来说，抽签系统一样需要刷刷刷。



装具系统

装具是"《战国BASARA》系列"的魅力系统，一把武器上按照装具槽的数量最多可装备6件装具，多样化效果的装具在相互配合之后可以形成丰富的组合方式，极大程度影响着关卡攻略的难易度，是战略战术的重要组成部分。本作保留了前作大部分的装具，但效果方面进行了微调。除此之外还有不少新装具追加，取得方法不尽相同，以下会进行分类解说。



可重复装备的装具

一般为能力提升型的道具，每种最多取得6个，效果可以叠加，而取得方法有三种：在战斗胜利后取得的玉手箱中随机取得；由收到的同伴武将随机赠送；从天下统一模式通关后的褒美引换券中取得。与前作不同的是高级装具"黄金系列"不需要在高难度中获得，普通难度中一样有机会，只是高难度时几率会大一些。

装具名称	效果
钝色の猛牛	体力+2000
赤铜の猛牛	体力+3000
黄金の猛牛	体力+4000
钝色の若狮子	攻击力+100
赤铜の若狮子	攻击力+200
黄金の若狮子	攻击力+300
钝色の老龟	防御力+150
淡绿の老龟	防御力+250
黄金の老龟	防御力+400
钝色の握饭	回复道具的回复量+5%
白银の握饭	回复道具的回复量+10%
黄金の握饭	回复道具的回复量+15%
钝色の猪突	BASARA技的攻击力+200
桑染の猪突	BASARA技的攻击力+300
黄金の猪突	BASARA技的攻击力+400
钝色の猛虎	战刻或战极状态中攻击力+300
淡黄の猛虎	战刻或战极状态中攻击力+400
黄金の猛虎	战刻或战极状态中攻击力+500
钝色の扇子	对阵大将攻击力+300（日本游戏中无效）
日轮の扇子	对阵大将攻击力+400（日本游戏中无效）
黄金の扇子	对阵大将攻击力+500（日本游戏中无效）
钝色の三樱	装备带属性武器时属性发生率+5%
珊瑚の三樱	装备带属性武器时属性发生率+7%
黄金の三樱	装备带属性武器时属性发生率+9%
钝色の百足	破防时可令敌人失神（效果小）
暗红の百足	破防时可令敌人失神（效果中）
黄金の百足	破防时可令敌人失神（效果大）
钝色の肩当	不易发生踉跄、破防、失神状态（效果小）
薄青の肩当	不易发生踉跄、破防、失神状态（效果中）
黄金の肩当	不易发生踉跄、破防、失神状态（效果大）
钝色の海贝	我方拥有一个阵地时攻击力+70（日本游戏无效）
绀碧の海贝	我方拥有一个阵地时攻击力+80（日本游戏无效）
黄金の海贝	我方拥有一个阵地时攻击力+90（日本游戏无效）
钝色の雌鸡	每次同伴武将发动BASARA援护后攻防各+50（最多10次）
牡丹の雌鸡	每次同伴武将发动BASARA援护后攻防各+60（最多10次）
黄金の雌鸡	每次同伴武将发动BASARA援护后攻防各+70（最多10次）
钝色の螳螂	濒死时攻击力和防御力各+200
绿青の螳螂	濒死时攻击力和防御力各+300
黄金の螳螂	濒死时攻击力和防御力各+400
钝色の飞蝗	空中攻击力+400
浅绿の飞蝗	空中攻击力+500
黄金の飞蝗	空中攻击力+600
钝色の古龙	体力、BASARA槽、爆发槽都满时攻击力+700（战极1级起生效）
苍穹の古龙	体力、BASARA槽、爆发槽都满时攻击力+800（战极1级起生效）
黄金の古龙	体力、BASARA槽、爆发槽都满时攻击力+900（战极1级起生效）
钝色の鉾	通常技连续攻击第一段的攻击力+500
青钝の鉾	通常技连续攻击第一段的攻击力+600
黄金の鉾	通常技连续攻击第一段的攻击力+700
钝色の跳蟹	弹返攻击力+2000
枯茶の跳蟹	弹返攻击力+2500
黄金の跳蟹	弹返攻击力+3000
钝色の汗马	战斗开始后10秒间攻击力+4000（复数装备时间叠加）
唐茶の汗马	战斗开始后15秒间攻击力+4000（复数装备时间叠加）
黄金の汗马	战斗开始后30秒间攻击力+4000（复数装备时间叠加）
钝色の蝙蝠	防御时体力徐徐回复（效果小）
猩红の蝙蝠	防御时体力徐徐回复（效果中）
黄金の蝙蝠	防御时体力徐徐回复（效果大）
钝色の南瓜	对敌人的伤害值–5%
薄红の南瓜	对敌人的伤害值–10%
黄金の南瓜	对敌人的伤害值–15%
钝色の大鲶	每打倒一个敌人额外获得3两金钱
赤锖の大鲶	每打倒一个敌人额外获得4两金钱
黄金の大鲶	每打倒一个敌人额外获得5两金钱
钝色の大八车	运气+10
绀蓝の大八车	运气+12
黄金の大八车	运气+14

不可重复装备的装具

此类装具只能装备一个，获得方法比较多，没有特殊说明的均为玉手箱中随机取得，"守"和"印"系列装具在高难度时更容易出现。

装具名称	效果	入手方法
炎のお守り	我方全体不受火属性追加伤害	–
雷のお守り	我方全体不受雷属性追加伤害	–
冰のお守り	我方全体不受冰属性追加伤害	–
风のお守り	我方全体不受风属性追加伤害	–
暗のお守り	我方全体不受暗属性追加伤害	–
光のお守り	我方全体不受光属性追加伤害	–
射手杀しの印	对远距离攻击兵种伤害变为3倍	–
盾杀しの印	对持有盾牌的兵种伤害变为3倍，盾一击破坏	–
刚力杀しの印	对大体型兵种的伤害变为3倍	–
忍者杀しの印	对忍者的伤害变为3倍	–
からくり杀しの印	对机关的伤害变为3倍，可一击破坏陷阱	–
畜生杀しの印	对动物和骑兵伤害变为3倍	–
水晶の骷髅	会心一击率+50%	10000两
八连星の极意	通常技连续攻击的第八段必定为会心一击	70000两
愚か者の法	对敌伤害变为1.5倍，受到的伤害变为3倍	困难难度以上
威力变化镜	装备武器的攻击力与该武将的最强武器相同	80000两
战国の勾玉	战刻状态下每击破5人效果时间延长3秒，战极状态下效果时间延长6秒	
战国の布阵	装备战刻时爆发槽增加量变为2倍，装备战极时每击破80人可蓄1级	25000两
三位一体の宝饰	体力、BASARA槽、爆发槽都满时连击数+2	35000两
热狂の法具	FEVER状态的时间延长5秒	12500两
连击扇子	连击有效时间从1.5秒延长为2秒	70000两
又兵卫の军配	BASARA技时连击数+2	–
战国の名汤	战斗开始时战刻全满/战极蓄至1级	–
鬼火の蜡烛	在一场战斗中有一次机会不必蓄满爆发槽也可发动战刻/战极，但要消耗大量体力（战刻直接发动3级）	究极难度以上
韦驮天抄	移动速度上升至1.3倍	8000两
韦驮天のふりかけ	每吃到一个饭团，移动速度在15秒间上升至1.6倍	抽签抽到"大吉"
清正の虎皮	玩家受到的伤害减少到3/4	22000两
骂詈杂言の书	挑衅时BASARA增加量上升至1.3倍	–
备えの神水	战斗开始时BASARA槽处于全满状态	–
翡翠の舞鹤	BASARA槽积蓄值+50%	80000两
才藏の	受到射箭或枪击时不易出现硬直	–
逆鳞手甲	防御弓箭或子弹时自动弹返	90000两
跳ね返しの锷	弹返的有效时间增加4帧（1/15秒）	160000两
剑神の名刀	剑剧胜利时体力大回复（双人游戏时无效）	12000两
目觉ましの钟	受到任何攻击都不会产生失神状态	100000两
残像足袋	回避动作中完全无敌	14000两
追击の手纲	骑马时连击数+1	–
时をかける鞭	骑马时受到伤害连击数不会中断	–
猛进の荒马	骑马时武器攻击力变为2倍	–
背水の布阵	一直处于濒死状态，石高倍率+1	困难难度以上
佳人薄命の假面	体力持续下降（每秒减300），金钱倍率+3	究极难度以上
复仇の妖刀	战斗中每击破1人攻击力+2（最大+2000）	250000两
常暗の眼镜	体力槽不显示，石高倍率+0.5	–
荣光の杯	特别恩赏的石高变为2倍（日本游戏无效）	18000两
胜哄の杯 阴・阳	单人装备石高倍率+0.2，双人同时装备石高倍率+2	50000两
锻冶屋の槌	取得的武具必定为装备中的武器LV+1（日本游戏无效）	60000两
黄金の小槌	每击破100人就会出现"打ち出の小槌"	–
上杉の盐	敌军全员体力变为2倍，击破敌人时的经验值增加	称号400点
あぶく钱の财布	金钱倍率+4，受伤时本关获得的金钱减半	–
时だましのからくり	剑、盾、小槌的效果持续时间+10秒	–
吹き飞ばしの	使用吹飞攻击时打飞的距离更远	–
暗君の阵幕	同伴武将不追随玩家，也不提供BASARA援护（二人游戏时无效）	称号500点

各武将专用装具

只有对应的武将装备时才会产生效果的装具，从前作的四个合并成了一个，这样就不会占据大量装具槽，使大部分专用装具的实用性大幅上升。武将专用装具的取得方法是先使用该武将（1P）将天下统一模式通关，之后在商店中花50万两购买。前作已有的角色，可利用存档联动直接获得专用装具。

装具名称	对应武将	效果
天我独尊	松永久秀	一直处于“焰界”状态
仁吼义侠	片仓小十郎	一直处于“无月极杀”状态
苍天疾驱	猿飞佐助	冲刺、跳跃、回避时会有影分身出现协助攻击
无明秋夜	小早川秀秋	体力全满时使用固有技“もぐもぐ金吾”吃的是豪华大锅，长押键吃完体力回复量上升，普通食物也可回复体力，满腹状态持续时间从30秒增加到60秒
慈眼傍观	天海	一直处于“代偿的绝顶”状态
勿怪跳跃	最上义光	挑衅变成装死，装死状态中体力和BASARA槽持续回复
青天白日	立花宗茂	一直处于带电状态，“千切”的连击数+2
古今奔放	大友宗麟	信徒士兵的攻击力大幅上升，但受到的伤害变为5倍
神速圣将	上杉谦信	神域发动中移动速度上升，攻击100%带冰属性，神域效果时间延长
月下为君	かすが	任何攻击都可以将敌人束缚住，回避也附加攻击判定
豪放磊落	前田利家	动作速度加快，所有固有技和固有奥义强化
贤才瞬丽	まつ	使用动物攻击时威力变为2倍
老成刚毅	北条氏政	“北条家最高灸”和“北条家荣光盛衰”的持续时间变为3倍
战神霸王	武田信玄	动作速度加快，所有固有技和固有奥义强化
东照权现	德川家康	以戴帽子的状态出击，蓄力时间变短
君子殉凶	石田三成	“恐惶”变为最高速且无时间限制，固有技起手动作改变，装备属性武器时有15%确率发动暗属性
寥星跋扈	大谷吉继	对加了刻印的敌人一击变为3HIT，并附加暗属性伤害
烟鸟翔华	杂贺孙市	手枪的通常攻击变成火箭弹，机枪和霰弹枪没有变化
机略重钝	黑田官兵卫	回转技使用时回转次数大幅增加，回避时设置一个爆弹
纯白可怜	鹤姬	以身边围着泡泡的状态出击，冲刺撞击可使敌人被泡泡包住
奥州笔头	伊达政宗	一直处于“WAR DANCE”状态
天霸绝枪	真田幸村	一直处于“热血大喷火”状态
绚丽豪壮	前田庆次	挑衅时周围的敌人会跳舞，有敌人跳舞时BASARA槽会回复
天衣无缝	长曾我部元亲	“四缚”的网上附带荆棘，威力上升，本多、大谷等原本无法网住的武将也可以被抓住
诡计智将	毛利元就	陷阱设置时处于刚体状态，陷阱持续时间变成2倍
一刀必杀	岛津义弘	敌我双方均为一击死状态
战国最强	本多忠胜	援护形态、各固有奥义无时间限制，电磁形态使用时体力不再减少
疾风翔惕	风魔小太郎	空中攻击一击变为3HIT，空中攻击必定为会心一击
幻妖言惑	お市	体力为零时一关有一次机会满体力复活
征天魔王	织田信长	战刻/战极持续时间大幅延长，战刻变为60秒，1级战极变为24秒，2级战极36秒，3级战极48秒

四字装具

此类装具只装备一个也有效，同时装备四个会有追加效果，不过所有四字装具在日本游戏模式中无效。在入手方法中难易度限定的装具，也可以通过褒美引换券来取得。



装具名称	入手方法	效果
豪华绚烂ノ“豪”	3000两	每装备1个多获得1个玉手箱，装备4个时玉手箱变成豪华版
豪华绚烂ノ“华”	–	
豪华绚烂ノ“绚”	–	
豪华绚烂ノ“烂”	称号150点	
丰年满作ノ“丰”	3000两	每装备1个石高+1000，装备4个时另外+3000，装备的玩家均有效
丰年满作ノ“年”	–	
丰年满作ノ“满”	困难难度以上	
丰年满作ノ“作”	称号50点	
商卖繁盛ノ“商”	4000两	每装备1个+1000两，装备4个时再+6000两
商卖繁盛ノ“卖”	–	
商卖繁盛ノ“繁”	–	
商卖繁盛ノ“盛”	称号150点	
心头灭却ノ“心”	6000两	每装备1个多获得1件武具，装备4个时变为豪华武具，但不能防御，装备的玩家均有效
心头灭却ノ“头”	究极难度以上	
心头灭却ノ“灭”	–	
心头灭却ノ“却”	称号300点	
九死一生ノ“九”	6000两	每装备1个玉手箱和武具的质量上升，装备4个时进一步上升，体力不能回复，装备的玩家均有效
九死一生ノ“死”	究极难度以上	
九死一生ノ“一”	究极难度以上	
九死一生ノ“生”	称号300点	

装具组合范例

本作的装备种类要比前作更为丰富，变化也比较多，一些特定的组合可以形成或实用或有趣的打法，在战术方面有不小的扩展性。以下就举一些例子，玩家也可以自己再打开思路，创造出更多独门组合。角色的专用道具所形成的战术不在此节讨论。

1. 水晶妖刀：复仇妖刀每杀一人攻击力加2，最多加2000，在杀人数上升后攻击力会有明显提升。水晶骷髅加50%会心一击率，会心一击为1.4倍伤害，50%确率那么可保证1.2倍伤害。这种组合适合敌人比较多的关卡，与提升攻击力的若狮子、三樱等装具配合可减少初期伤害不足的缺点。

2. 愚者战法：愚か者の法是追求高伤害的强力装具，只要一格装具槽就能提升1.5倍的伤害，只是敌人对自己的伤害变成3倍还是比较危险的，更适合操作比较过硬的玩家，对操作不自信的话可以在困难以下难度多尝试。愚者可以和很多装具配合，比如愚者+骷髅+妖刀的组合就有很强的爆发力。

3. 铁甲金龟：装备4个以上的黄金老龟，只要防御力破2000，即便是高难度，敌人的攻击也如同隔靴搔痒。而且玩家经常处于刚体状态，硬打硬拼不在话下。不过因为没有多余的格子提升攻击力，伤害输出比较低。可以用4金龟+虎皮+愚者的组合，因为受攻击时的损伤量近乎为0，所以就算是3倍伤害也非常之低。

4. 属性三樱：装备6个黄金三樱，外加可以增加属性发动几率的同伴武将，属性攻击发动率最高可达70%以上，每次带属性的攻击都会有很高的追加伤害，虽然在数值上看不出来，但实际伤害很给力。这个战术一定要用属性武器，惹固有技有多段判定，能打出很高的连技数，那就非常适合装备三樱。

5. 背水螳螂：背水布阵+5



金螳螂的组合对于前作玩家来说并不陌生，以一直处于濒死状态为代价，攻防各加2000点！由于防御力够高，除了部分强力攻击之外，其他攻击被摸上五六下也不会死，在中低难度很安全。缺点是缺少回复手段，高难度时比较容易挂掉。推荐暗属性角色使用该组合，有回复技的角色也可尝试。

6. 握饭吃货：比较奇特的非主流战术，在装备5个黄金握饭的情况下，吃到回复道具时的体力和BASARA槽的回复量十分惊人，究极难度一个小神水就能加90%的BASARA槽。一般BOSS战场地中都会有4个以上的回复道具，打不死也把BOSS烦死。

7. 疾速汗马：一个黄金汗马可以在30秒内提升4000的攻击力，装6个可维持3分钟。无副作用地提升4000攻击力，实在是相当恐怖！如果用速攻型的打法，可以3分钟内过关的关卡其实还是挺多的。当然，这种战术的缺点也很明显，时间一到，老虎变猫，因此在流程长的关卡中并不实用。

8. 海贝压阵：装备6个黄金海贝，我方每占领一个阵地就能增加540点攻击力，占领6个阵地之后，那攻击力可就飙上去了。至于缺点，不是每个关卡都有很多阵地，而且有很多时候玩家会懒得占领敌阵，毕竟全占太耗时间。

9. 金鸡援护：装备6个黄金雌鸡，外加一个有爆速アシスト技能的同伴武将（例如：岛津家久、芳贺高定、山本堪助），每次发动BASARA技之后可以增加攻防能力各420点，发动10次达到加4200的极限，攻防数值高得吓人，可在任意关卡横行。缺点是





适用此装具战术的角色不多，要尽快发动 10 次 BASARA 技并不容易。而且本作新系统 TAG 模式的实用性非常突出，一般不采用援护。

7. 狂暴古龙：4 个黄金古龙 + 神水 + 名汤，可在开局时便拥有攻击力加 3600 的超高杀伤力，是快速过关的强力装具组合。5 金龙 + 愚者在开局一两分钟，三种槽全满之后可增加 4500 的攻击力和 1.5 倍伤害，极其霸道。不过玩家不能放 BASARA 技，不能爆战刻 / 战极，还不能受伤，要不然火力马上降几千，因此古龙战术更适合于暗属性角色，他们可以吸血，体力可保常满。

8. 残像流：新装具残像足袋虽然没有直接攻加防加伤害的效果，但是回避动作中无敌却是相当强大的能力。按住防御键不断闪避，这种操作在装上了残像足袋之后几乎不会受到任何攻击，就算是 BOSS 放 BASARA 技也奈何不了，像阿市键住 L1 和方块键不断闪避，其无脑程度堪称本作中的一绝！另外，装备残像足袋，在闪避后进行弹返操作会变得特别容易，对弹返时机掌握有困难的玩家可以充分利用这一点。残像流需要和其他装具组合方式配合，在残像效果的帮助下，无伤过关会比先前容易不少。



当地资源

当地资源指的就是某一关卡本地出产的一些特色资源。前作中的当地资源是用来合成装具的重要材料，在本作中，它们将不再与装具挂钩，而是变成了提升武将能力的道具，同时原先提升能力的通缉犯变成了只掉落武器。打通相应关卡后该地的资源就会出现在 BASARA 屋中。资源能提升的能力有 4 种，分别是：体力（一个资源提升 300，上限 4500）、攻击力（一个资源提升 10，上限 170）、防御力（一个资源提升 20，上限 340）、幸运值（提升 17 次）。这些资源在 BASARA 屋中的售价从 3000 两至 70000 两不等，同效果的资源售价也是相差甚远。为一名武将买齐所有资源总共要花费 1197000 两，当然也可以使用打折券，游戏初期不推荐大家把钱优先花在购买资源上，在战国 Dream Chance 的赌钱过程中有了收获之后再来畅快消费吧。

效果	资源名	产地	售价
提升体力	ずんだ饼	奥州走龙战、奥州包围网	5000
提升体力	菱形もなか	神流川の战い	3000
提升体力	白米	川中岛冻土战	7000
提升体力	信州味噌	上田城水攻战、上田城水攻战攻龙战、苍红蹂躏战	6000
提升体力	お茶	三方ヶ原断崖战	10000
提升体力	五平もち	关原之战	4000
提升体力	南蛮烧果子	关原之战	5000
提升体力	金平糖	本能寺の变、山崎追讨战、京都花火祭	6000
提升体力	箱寿司	大坂夏の阵 红、大坂夏の阵 苍	12000
提升体力	梅干し	杂贺庄の战い	4000
提升体力	きびだんご	乌城の战い	5000
提升体力	砂丘らっきょう	月山富田城砂丘战	3000
提升体力	宗田节	中富川海砦战	8000
提升体力	みかん	能岛海战、能岛城海贼战	3000
提升体力	カステラ	户次川の战い 思い出编、户次川の战い 三英雄编	10000
提升攻击力	小国和纸	川中岛冻土战	25000
提升攻击力	小田原提灯	小田原城再建战	15000
提升攻击力	寄木细工	小田原城再建战	18000
提升攻击力	岐阜和伞	归云城碧落战	23000
提升攻击力	旗指物	街道黎明战/复活！！武田道场	8000
提升攻击力	弓矢	街道黎明战/复活！！武田道场	15000
提升攻击力	美浓手漉き和纸	关原之战	25000
提升攻击力	一闲张りの笼	关原之战	40000
提升攻击力	养老ひょうたん	关原之战	34000
提升攻击力	悬崖菊	关原之战	60000
提升攻击力	柳行李	关原之战	55000
提升攻击力	和ろうそく	金ヶ崎睡梦战、金ヶ崎退き口	12000
提升攻击力	播州算盘	大坂冬の阵、大坂城夺还战、大坂城月影战	13000
提升攻击力	堺打刃物	大坂冬の阵、大坂城夺还战、大坂城月影战	70000
提升攻击力	因州和纸	月山富田城砂丘战	25000
提升攻击力	杓子	岩岛の战い、濑户内阴谋战	9000
提升攻击力	柘植细工	石垣原坑道战	18000
提高防御力	南部铁器	恐山冥府战	35000
提高防御力	米泽织	奥州走龙战、奥州包围网	42000
提高防御力	山形铸物	长谷堂城之战	30000
提高防御力	本庄絣	神流川の战い	38000
提高防御力	上田轴	上田城水攻战、上田城水攻战攻龙战、苍红蹂躏战	40000
提高防御力	真田纽	上田城水攻战、上田城水攻战攻龙战、苍红蹂躏战	12000
提高防御力	飞驒春庆	归云城碧落战	8000
提高防御力	轮岛涂	手取川の战い	28000
提高防御力	大垣の枡	关原之战	13000
提高防御力	西浓大理石	关原之战	25000
提高防御力	西阵织	本能寺の变、山崎追讨战、京都花火祭	55000
提高防御力	大阪浪华锡器	大坂夏の阵 红、大坂夏の阵 苍	16000
提高防御力	备前烧	乌城の战い	13000
提高防御力	伊予かすり	能岛海战、能岛城海贼战	36000

效果	资源名	产地	售价
提高防御力	伊万里烧	石垣原坑道战	21000
提高防御力	萨摩切子	耳川潜伏战	15000
提高防御力	本场大岛紬	耳川潜伏战	30000
提高运气	津轻こけし	恐山冥府战	4000
提高运气	将棋驹	长谷堂城之战	3000
提高运气	赤べこ	洼田顽固战	7000
提高运气	三春驹	洼田顽固战	5000
提高运气	金箔	手取川の战い	30000
提高运气	骏河雏具	三方ヶ原断崖战	12000
提高运气	のぼり鲤	关原之战	8000
提高运气	越前竹人形	金ヶ崎睡梦战、金ヶ崎退き口	9000
提高运气	お守り	金ヶ崎睡梦战、金ヶ崎退き口	5000
提高运气	信乐烧	大坂夏の阵 红、大坂夏の阵 苍	10000
提高运气	大阪金刚帘	大坂冬の阵、大坂城夺还战、大坂城月影战	10000
提高运气	真珠	杂贺庄の战い	20000
提高运气	石见银小判	岩岛の战い、濑户内阴谋战	30000
提高运气	珊瑚	中富川海砦战	10000
提高运气	姬てまり	能岛海战、能岛城海贼战	8000
提高运气	ビードロ	户次川の战い 思い出编、户次川の战い 三英雄编	8000
提高运气	ウンスンカルタ	户次川の战い 思い出编、户次川の战い 三英雄编	5000

另外还有两种获得资源的方式，它们无需花费金钱来购买，但随机性很高，想要全部取得难度还是挺大的。一种是在购买了全部商品后，签抽抽出“大吉”时的景品，但“大吉”也有可能获得 10000 两，可以分别提升 10 次各项能力，即体力 3000、攻击力 100、防御力 200、运气 10 次。还有一种是过关于由同伴武将免费赠送，送的也可能是钱或是一些中低级别的装具，而资源方面同样可以分别提升各项能力 10 次。全部资源获得后，可最大提升体力 10500，攻击力 370，防御力 740，运气 37 次。想要培养出最强角色就请不断努力吧！





天下统一模式

基本特点

对于熟悉“《战国BASARA》系列”的玩家来说，“天下统一”模式并不陌生，不过这一次不仅仅是简单地回归，除了用某一武将去统一全国（通常制霸模式），还加入了战国Dream Chance模式（战国ドリ－ムチャンス），通过对敌军下注的方式，可以帮助玩家瞬间成为千万富翁！天下统一模式有以下基本特点：



1. 可中途更改游戏难度。有了这个设定，拿“宇宙一”、“婆娑罗英雄”这几个称号就显得轻而易举了，只要在最终战前将难度更改为究极或婆娑罗即可，前面的几场战斗全部用普通难度去打，省时又省力。

2. 存在大量乱入关卡，例如背水防卫战、京都花火祭等等。这些乱入关卡给的经验值倍率是要+0.5的，如果同时出现多个隐藏战场，那么每多赢得一场战斗，倍率就会再增加0.5。天下统一后出现的乱入关卡经验值倍率+1，但这个关卡是强制战斗的，无法回避。打乱入关卡不会影响到当前战事布局，但会增加玩家的作战次数，如果想要拿到称号“电光石火の兵”的话，统一国家过程中出现的乱入关卡是绝对不能打的。

3. 第二战和第四战时地图上会出现一种闪着金光的轮盘兵，进入他所在的关卡战斗的话，每次击倒阵大将时都会出现幸运转盘。转盘上共有3种选项，一是大吉，赠送一张褒美引换券，在完成天下统一后可以用来兑换第七武器山吹、高等级的武器以及装具，同时还会掉落“打出小槌”和大量钱箱兵，让玩家赚个痛快；二是“吉”，会掉下来一个加满血和BASARA槽的“电饭煲”；三是“凶”，天上会掉下无数炸弹，抽中这个的话各位就赶紧闪人吧……





战国 Dream Chance

通常制霸就是用一个武将去统一全国的传统玩法，而且本次取消了必须从邻国统治起的设定，玩家可以任意选择关卡对决，直至统一全国。这里重点说一下新玩法——带有一掷千金色彩的“战国Dream Chance”。

开战前玩家可以对除自己以外的零至三个势力下注，赌谁能在接下来的乱战中残存下来，注额最小100两，最大99900两。诸如像伊达、真田、德川、石田等强势军团的倍率都较低，只有8～20倍，而一些毫不起眼的军团，像是小早川秀秋、宇都宫广纲等倍率则高得惊人，最高99倍。如果在第一战目就打下自己下注的势力，那只能回收原来的下注金额，越晚与下注势力交手获多的金钱就越接近其原倍率，如果最后与下注势力决战，即为“的中”状态，打赢后可获得该势力基础倍率的金钱。

为了能让我们下注的势力尽可能残留到最后，可以选择倍率低的强敌交战，每次战斗结束后先不要存盘（需关闭自动存档功能），观察接下来战况的走势。如果自己下注的势力被消灭则读档重打，如果是赢了就存档继续。按照这种方法继续打下去，可以在一次天下统一时就把金库撑爆掉！金钱上限为七个9，钱太多就及时用掉吧。

由于天下统一模式每人都要打一次，也就是说至少要打30次，所以并不需要每次都下高倍率的势力，不停S/L也比较浪费时间，平均一次赚一两百万，最后人人都把商店买空，可以这么说，本作最不缺的就是钱！

乱入关卡

天下统一模式一开始只能选22个关卡，以乱入关卡（隠し合战场）形式出现的却有24个之多，可以说是该模式中的关键要素。乱入关卡的出现条件受战斗时间、敌击破数、最大连击数、获得小判等多方因素影响，比较复杂，而受玩家攻略习惯和作战风格的影响，可能有一部分关卡总是碰不到，这里就总结一下所有乱入关卡的出现条件，玩家可有针对性地对各项数据进行调整，出战前可在战绩一览中先查看一下。注意，天下统一模式不会出现自己打自己的情况，如果满足条件但打的是1P武将会出现的关卡，这样就起了冲突，结果会发生改变。

乱入关卡	出现时机	满足条件	备注
背水防卫战	2战目终了时	击破数不满400人	此为强制战斗
能岛城海贼战	2战目终了时	长曾我部军、伊予河野军消灭；经过时间20分钟以上；击破数400以上	玩家为鹤姬时只需消灭长曾我部军
金ヶ崎の退き口	2战目终了时	织田军残党消灭；经过时间20分未满；击破数400以上	—
京都花火祭	2战目终了时	上杉军消灭	击破数400以上
大坂城月影战	2战目终了时	石田军消；击破数400以上	—
户次川の战い 三英雄编	3战目终了时	黑田军、岛津军、大友军消灭；击破数1400未满	—
街道黎明战	3战目终了时	击破数1400以上	—
复活！！武田道场	3战目终了时	武田军消灭；击破数1400未满；最大连击数2000以上	玩家为真田幸村、猿飞佐助时不需要消灭武田军
濑户内阴谋战	3战目终了时	石田军、毛利军消灭；击破数1400未满	—
大坂城夺还战	4战目终了时	黑田军、石田军消灭；小判获得35000两未满	—
上田城攻龙战	4战目终了时	伊达军、武田军消灭；经过时间50分钟以上；小判获得35000两未满	—
苍红蹂躏战	4战目终了时	伊达军、武田军消灭；经过时间50分钟未满；小判获得35000两未满	玩家为武田信玄时只需消灭伊达军
山崎追讨战	4战目终了时	德川军、石田军消灭；小判获得35000两以上	—
奥州包围网	4战目终了时	德川军、伊达军消灭；小判获得35000两未满	—
关ヶ原の战い 内应	统一时	经过时间35～75分钟；最大连击数800未满；最终决战对手为小早川军	自军为石田军的场合除外
关ヶ原の战い 残影	统一时	经过时间35～75分钟；击破数5000以上；最终决战对手为德川军	自军为伊达军的场合除外
关ヶ原の战い 谋略	统一时	经过时间35～75分钟；击破数1500未满；最终决战对手为毛利军	自军为石田军、岛津军、长曾我部军的场合除外
关ヶ原の战い 集结	统一时	经过时间35～75分钟；最大连击数20000以上；最终决战对手为杂贺众	自军为德川军、小早川军、伊予河野军的场合除外
关ヶ原の战い 决战	统一时	经过时间35～75分钟；获得小判100000两以上；最终决战对手为黑田军	自军为石田军、岛津军、大友军的场合除外※如果同时满足关原的三个条件、大阪夏之阵的一个条件，那么本场战斗不会出现
关ヶ原の战い 最强	统一时	经过时间35～75分钟；获得小判7000两未满；最终决战对手为最上军	自军为德川军、北条军的场合除外※如果同时满足关原的三个条件、大阪夏之阵的一个条件，那么本场战斗不会出现
关ヶ原の战い 乱入	统一时	经过时间35分钟未满；最终决战对手为石田军	自军为德川军的场合除外
大坂・夏の阵 红	统一时	经过时间75分钟以上；击破数2000未满；最终决战对手为武田军	—
大坂・夏の阵 苍	统一时	经过时间75分钟以上；击破数5000以上；最终决战对手为伊达军	自军为德川军的场合除外
本能寺の变	关原或大阪夏之阵完成后	经过时间80分钟未满；获得小判70000两以上；击破数3800以上；最大连击数5000以上	—

其他新模式

日本游戏

日本游戏是《宴》新增的挑战模式，共计31场挑战，每场内又细分为若干场小战斗，过关条件一般都比较直接，只有少数战斗需要成功使用数次弹返（瞬间防御）。过关时同样可以取得，并且根据挑战的难易度获得提升一定的经验值、金钱，同时收集同伴武将，但无法入手武具和装具，部分装具在此模式中也无法发挥作用。难度细分为5个等级，3星以下的挑战基本随便打打就能过，但4星和5星大多都是BOSS连战。因为不限制装备和附属武将，因此可以挑自己擅长的角色，外加装了"一刀必杀"的岛津老爷子，杂兵战就认真打，BOSS就换人爆气或放BASARA技一刀切，这算是比较偷懒的打法。其他战术包括：

1. 多场战斗可任意调整装备，比如首战装备神水和名汤，三槽全满的状态下，第二战就可以装备古龙了；

2. 由于每一战的持续时间都不长，所以可以装备复数黄金汗马，以+4000的攻击力横扫战场；

3. 自己和TAG角色都装备名汤和蜡烛，那么几场战斗都可以使用战刻/战极；

4. 可针对关卡中出现的敌人



种类来装备印，大幅提升杀害力，比如对战车天君就可以装"畜生杀しの印"。

收集同伴武将是日本游戏模式另一个重要目的。在前作中，100名同伴武将需要玩家以特定角色通过特定路线的特定关卡才能获得，利用前作存档时可以继承除织田信长之外的99名同伴武将，但那些还没收全的同伴和本作新增的9名武将则只能靠打日本游戏模式来获得。第一次打过任务之后可以获得本关对应的数名同伴武将，而第二次打过此任意时这些武将的信赖度会直接升满，不然的话就需要玩家带着同伴武将出战5次才能把信赖度加满。如果是从前作继承过来的武将，那么在第一次打过挑战后就会直接加满信赖度。同伴武将的特殊技能与前作相同，只有服部半藏的技能由"提升通缉犯出现几率"变成了"通缉犯必定出现"，新同伴武将的情况会单独列表说明。

编号	任务名	出现条件	难易度	奖励	同伴武将
01	战国训练所 入门编	—	★☆☆☆☆	3000两	猿飞佐助、尼子晴久、山县昌景
02	绅士の决斗	—	★☆☆☆☆	3000两	片仓小十郎、鲑延秀纲、志村光安
03	初心者卒业试验	—	★☆☆☆☆	5000两	松永久秀、三好三人众（长兄）、蒲生赖乡、十河一存
04	战国技能检定 假免	—	★★☆☆☆	5000两	小早川秀秋、伊达成实、鬼庭良直
05	真夜中の香り	—	★★☆☆☆	4000两	天海、南部晴政、岛津岁久
06	多士済々のすゝめ	—	★★☆☆☆	4000两	立花宗茂、佐竹义重、新纳忠元
07	战国训练所 中级编	—	★★☆☆☆	6000两	大友宗麟、清水宗治、谷忠澄
08	名城めぐり	—	★★☆☆☆	8000两	最上义光、北条纲成、九户政实、盐屋秋贞
09	花鸟风月	01完成后	★★★☆☆	6000两	德川家康、伊达政宗、太田资正、佛颜の隈八
10	战国技能检定 本免	04完成后	★★★☆☆	8000两	石田三成、真田幸村、鬼小岛弥太郎、芳贺高定
11	兵种のるつぼ	02完成后	★★★☆☆	9000两	大谷吉继、稻叶正成、芳贺高继、舞兵库
12	战国未来博	03完成后	★★★☆☆	10000两	黑田官兵卫、长曾我部信亲、福留亲政
13	战国训练所 上级编	07完成后	★★★☆☆	8000两	杂贺孙市、前田庆次、、铃木重兼、杂贺孙六
14	宵暗の羽	05完成后	★★★☆☆	1000两	鹤姬、服部半藏、三好三人众（三男）
15	海贼捕物帖	06完成后	★★★☆☆	12000两	长曾我部元亲、吉良亲贞、キャッチャ–守口、大野直昌
16	百兽の女王	08完成后	★★★★☆	10000两	前田利家、まつ、宇都宫广纲、虎
17	新旧交代の狼烟	09完成后	★★★★☆	15000两	酒井忠次、岛左近、黑田长政、国司元相
18	俺たち乱破众!	10完成后	★★★★☆	12000两	风魔小太郎、加藤段藏、雾隐才藏、藤堂高虎
19	爱の方程式	11完成后	★★★★☆	12000两	毛利元就、ピッチャ–平野、フェアリ–武藤、フェザ–中武
20	圆舞のロマン	12完成后	★★★★☆	15000两	岛津义弘、茂庭纲元、山中鹿介、北条幻庵
21	战国女子会!	13完成后	★★★★☆	12000两	かすが、宇喜多秀家、河野通直、村井长赖
22	以心传心斗争心	14完成后	★★★★☆	20000两	本多忠胜、岛津家久、后藤又兵卫、北信爱
23	棚ボタ大作战	15完成后	★★★★☆	20000两	吉川元春、真壁氏干、柴田胜家
24	战国最强决定战	16完成后	★★★★☆	20000两	上杉谦信、直江兼　、井伊直政、福原贞俊
25	降魔地狱变	1～24完成后	★★★★☆	25000两	お市、小早川隆景、朝仓义景、内ヶ岛氏理
26	枭雄の轨迹	25完成后	★★★★★	40000两	北条氏政、三好三人众（次男）、安国寺惠琼、七条兼仲
27	闷绝！武田道场	26完成后	★★★★★	35000两	武田信玄、山本勘助、铃木重朝
28	钢铁の战神	27完成后	★★★★★	40000两	姉小路赖纲、矶野员昌、大祝安胜
29	婆娑罗英雄列传	28完成后	★★★★★	50000两	来岛通康、奥村永福、平冈赖胜、横道兵库之助
30	炼狱と地狱	29完成后	★★★★★	50000两	北条氏直、蒲生氏乡、佐武义昌
31	战国大宴会	30完成后	★★★★★	200000两	织田信长

新增同伴武将	能力名称	效果	获得场次
松永久秀	发火	令玩家在攻击时炎属性发动概率上升	03 初心者卒业试验
	红莲	令玩家在攻击时炎属性发动概率大幅上升	
武田信玄	损害轻减	受到敌军的伤害减少10%	27 闷绝！武田道场
	损害大轻减	受到敌军的伤害减少20%	
三好三人众（长兄）	剑剧强化	剑剧胜利时的伤害上升	03 初心者卒业试验
	剑剧大强化	剑剧胜利时的伤害大幅上升	
三好三人众（次男）	损害轻减	受到敌军的伤害减少10%	26 枭雄の轨迹
	损害大轻减	受到敌军的伤害减少20%	
三好三人众（三男）	试练のとき	同伴武将受到的伤害提升至1.5倍	14 宵暗の羽
	开眼	同伴武将的伤害提升至3倍	
十河一存	无伤の石高	玩家无伤通关时经验值倍率+0.3	03 初心者卒业试验
	无伤の大石高	玩家无伤通关时话经验值倍率+0.5	
国司元相	无伤の小运	玩家达成无伤通关时运气提升	17 新旧交代の狼烟
	无伤の大运	玩家达成无伤通关时运气大幅提升	
佛颜の隈八	高速アシスト	BASARA援护的等候时间由2分钟缩短至1分钟	09 花鸟讽咏
	爆速アシスト	无BASARA援护等候时间，可连续使用	
七条兼仲	诱爆术	炸弹兵一出现就开始倒计时	26 枭雄の轨迹
	高度诱爆术	炸弹兵一出现就开始倒计时	

决战模式

武将一对一的对决模式，游戏初期只有真剑胜负和波澜万丈战这两种模式，打通全部8名角色的故事模式后会出现三十人组手，打过三十人组手会出现六十人组手。决战模式的基本规则就是玩家所操作的武将各项能力是固定的，无法装备武器、装具、同伴武将、战极/战刻，但可以选择固有奥义和服装。也就是说，在该模式下，玩家将无法依靠特定的武器、装具组合来制造有利局面，只能依靠风骚的操作取胜。挑战模式中只有"三十人组手"和"六十人组手"与称号相关，真剑胜负和波澜万丈战既无称号亦无奖励道具。

真剑胜负：最为简单朴实的对战模式，分为个人战（1对1）、团体战（3对3、5对5）以及淘汰战（任意指定5名以下角色参战），无任何回复道具。

波澜万丈战：同真剑胜负一样分为三大类，战斗途中场地上会掉落各种各样的道具，其中既有加攻击、回血等有利道具，也有减慢移动速度、降低防御力、炸弹等不利物品。

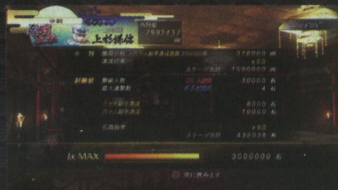
三十人组手：连续挑战30名武将，每战胜5名武将有饭团回复。该模式下的敌武将的防御力固定，玩家只靠普通攻击很难破防，因此最好选用固有技或固有奥义带有破防效果的武将参战。加之此模式下的敌武将能力水平与玩家相当，被他们的连续技追打时，最好用BASARA技或是弹返阻止其进攻，否则会有被秒杀的可能。

六十人组手：三十人组手通过后会让你选择是否继续挑战，选择继续的话就还有30人的连战，难度要高于前30人，但越往后难度提升越不明显。

六十人组手推荐打法

可以比较轻松地通过“六十人组手”的强力角色有很多，其中最简单的莫过于使用“军神”上杉谦信了。他的返技“神镜”(L1+ △)和特殊状态“神域”都是逆天神技，不同固有技之间取消使用，命中敌人后发动的“神域”类似于无消耗的战刻状态。比如“神镜”返技成功后，可使用“神镜→神斩→神烈→神镜”的循环连技，所有对手都挨不过两套就毙命。





新增关卡

本作增设了 8 个全新的关卡，除“复活！！武田道场”是要在天下统一模式中达成特定条件才会遇到之外，其他 7 个关卡都可以在故事模式中遇到。新增关卡当然少不了特别恩赏和通缉犯，其中有一些特别恩赏的打法不但有意思还能捞到不少金钱，可谓是一举两得。

奥州包围网

通缉犯

出现条件：开战 2 分钟

出现地点 1：地图左下角弹跳台旁

出现地点 2：地图右下角土龙所在场地内，靠近上方的弹跳台旁

出现地点 3：地图右侧中间的场地内，左上角的高台角落里

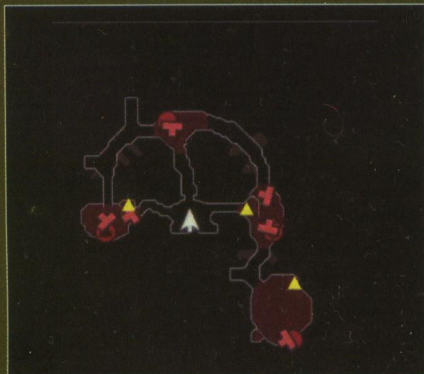
特别恩赏

1. 杀敌 1000 人（2000 石）

只要不消灭负责看守箱子的武将（头顶有箱子标志），杂兵就会源源不断地涌出，随随便便就能杀个痛快。

2. 击破角土龙（3000 石）

角土龙隐藏在地图右下角的菜园内。





街道黎明战

通缉犯

出现条件：开战 2 分钟

出现地点 1：第二个阵地靠上方的角落里，和一群背钱的杂兵站在一起。

出现地点 2：与三好三人众交锋的场地左下角的阵地旁

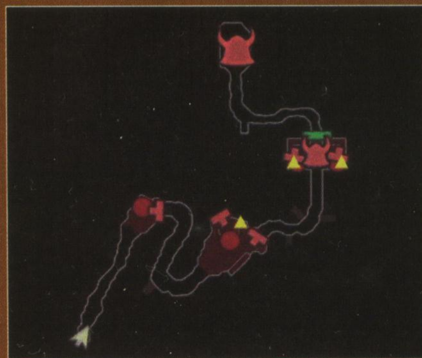
出现地点 3：与三好三人众交锋的场地右下角的阵地旁

特别恩赏

1. 一分钟内击倒三好三人众（3000 石）

纯拼伤害值的活儿，要挑战这一特别恩赏，加攻击强度的装具必不可少。另外需要注意的是，这个场地内会有不少高速旋转的杂兵来捣乱，注意要防御。

2. 占领全部阵地（2000 石）



山崎追讨战

通缉犯

出现条件：开战 2 分钟

出现地点 1：地图右下角靠近瀑布和蓝色宝箱的地方，在一排长枪兵的后面

出现地点 2：地图右侧水路下方，有豪华玉手箱的旁边。

出现地点 3：第一个阵地下方，通往水路的台阶上。

特别恩赏

1. 打倒全部 4 匹战车天君（5000 石）

战车天君一直在战场内沿着固定路线跑动，只有在玩家攻击它的时候才会停下来。这个恩赏建议是在战车出口处等候，当地面上出现苍蓝色光芒时就要准备出手了。装具可以带上对畜生伤害 ×3 的畜生杀しの印。

2. 至少一次占领全部阵地（2000 石）



京都花火祭

通缉犯

出现条件：开战 2 分钟

出现地点 1：中央花火炮台通往右侧阵地的街道高台上

出现地点 2：左侧阵地的右上方角落里

出现地点 3：第一个阵地的右上角

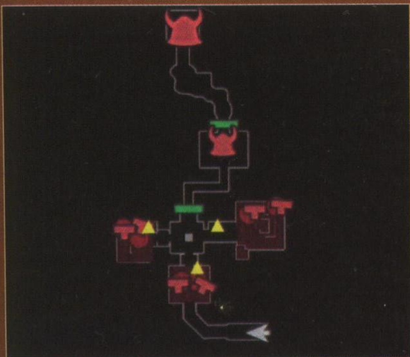
特别恩赏

1. 完成“谦信样”三个文字花火(3000 石)

开战后可以看到围绕在花火柱的左右前各有三大阵地，分别对应“谦”、“信”、“样”三个字，每个阵地由两名阵大将把守。击败阵地中任何一名阵大将，周围的敌人都会丧失攻击力开始跳舞一段时间，此时屏幕会笼罩上一层淡淡的橙黄色，在这一阶段内击杀 100 名跳舞的杂兵就算是点燃了一个文字花火，以此类推，分别击倒三个阵地共计 300 名杂兵后这个特别恩赏就完成了。阵地内的另一名阵大将可杀可不杀，但杀掉的话会出现大量背钱箱的杂兵，一场战斗下来刷 99999 两绝对没有问题。另外这个特别恩赏的提示是要走到春日面前才会出现的。

2. 达成一万连击。(2000 石)

这里不像"关原之战 乱入"那样杂兵聚集，但只要在大量钱箱兵那里爆战刻，很多打连击比较厉害的角色都可以上一万连，还可以装"连击扇子"、"韦驮天抄"、"热狂の法具"等装具来维持连击数。



苍红蹂躏战

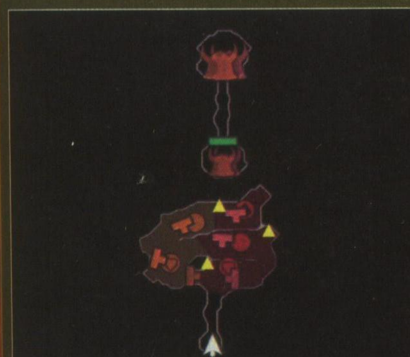
通缉犯

出现条件：开战 2 分钟
出现地点 1：地图右侧第 2 个阵地后面木制闸门附近
出现地点 2：正面第一个阵地旁
出现地点 3：右上方阵地的一旁

特别恩赏

1. 真田军军马出击路开放（3000 石）杀 200 人即可。

2. 伊达军军马出击路开放（3000 石）3 分钟内制压全部阵地。这两个特别恩赏建议先完成前者再完成后者，如果伊达通路率先开启的话，真田通路将不会被启动。



濑户内阴谋战

通缉犯

出现条件：开战 2 分钟
出现地点 1：最右侧船的屋顶上
出现地点 2：起始所在船的上层，弹跳平台后面
出现地点 3：右数第 2 只船的尽头

特别恩赏

1.2 分钟内搭建起通往毛利和大谷所在地的桥（2000 石）

快速占据全部阵地之后我方同伴忍者就会过来架桥。

2. 击败风魔小次郎（3000 石）

风魔小次郎隐藏在一艘地图上看不到的船上，玩家需要先行前往最右侧的船，在船尾可以看到一个弹跳台，由这个弹跳台可以到达风魔所在地，击败他即可。



大坂城月影战

通缉犯

出现条件：开战 2 分钟
出现地点 1：黑田官兵卫所在井的右上方
出现地点 2：走隐藏通路直到有第一组风筝忍者的地方，在右侧的屋顶上
出现地点 3：同样是走隐藏通路直到有第一组风筝忍者的地方，在左侧的屋顶上

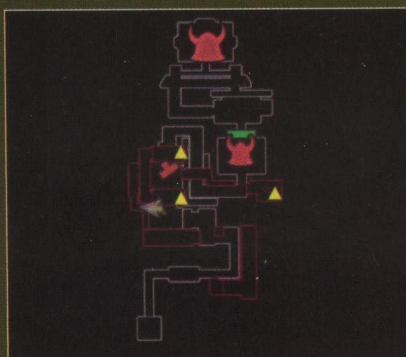
特别恩赏

1. 找到黑田官兵卫（1000 石）

这个特别恩赏推荐使用猿飞佐助、春日、风魔小太郎等可以二段跳并空中滑行的角色取得。进入战斗后，首先还是按照地图上标识出来的路径往前走，一直来到地面，这里有个敌大将在看守大门，在左侧可以看到一片破损的墙壁，穿过墙壁就是隐藏通路了。沿着通路迂回至屋顶，前方可见一些风筝忍者，从他们的左侧屋顶绕到尽头后跳到风筝忍者身后的平台上（铺着一张草席）。然后再沿屋顶一直前进，仍需要跳过一个风筝忍者，就能在正前方看到黑田官兵卫所在的井了。（详细位置可参考地图）

2. 第二次打倒大谷吉继（3000 石）

和石田三成交战时，大谷吉继会半血复活，打倒他即可。



复活！！武田道场

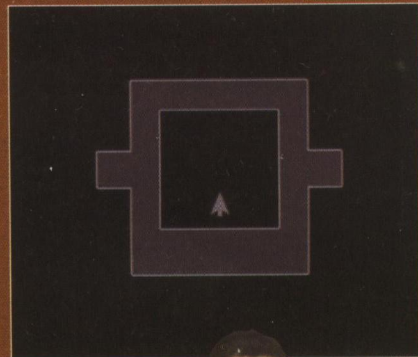
通缉犯

出现条件：杀敌 999 人后
出现地点：这一关的场地只是一个长方形，通缉犯毫无疑问也就是出现在这个方形区域内的。在限定时间内杀到 999 个杂兵后通缉犯就会出现，算上他一个刚好 1000 人，就能完成特别恩赏 1 的条件了。

特别恩赏

1. 完成"甲斐之虎"的认定测试
要在限定时间内总计杀掉 1000 个杂兵。

2. 将武田信玄的 4 个分身全部击破
完成"甲斐之虎"的认定测试后武田信玄就会带着 4 个分身登场，在击倒本体之前打倒全部分身即可。





奖杯称号完全攻略

奖杯总数	58	铜杯	50	银杯	6	金杯	1	白金	1

项目	内容
白金难度	5/10
白金所需时间	100小时※
在线奖杯	0
最少通关次数	38
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	两个手柄



高速白金路线

和前作一样，本作除白金奖杯之外，所有奖杯与称号一一对应，而且相应称号/奖杯必须在过关评价画面之后才会取得，其他场合就算满足条件也不会弹出奖杯。本作的白金难度和耗时都要低于《战国BASARA 3》，采用较为高效的方法大概七八十个小时就能取得除“游戏时间100小时”以外的所有奖杯。如果没有打过前作，没有进行存档联动，那所需时间自然会长一些，但依然不会超过100小时。因为只要开着游戏，时间就在不停地走，所以最后只要挂机满100小时，再随便打一关就能获取白金了。以下就以不联动为例，为各位设计一条高效的白金路线，如觉得此路线不适合自己或缺少自行探索的乐趣，也可进行调整。

第一步：故事模式打过大友宗麟的第一章，使自由合战中出现新关卡“京都花火祭”，选关打上几次，一次可赚十万，同时每次都能获得二十个左右的玉手箱，可以一定程度上丰富装具。不出意外的话可以获得常暗の眼镜、战刻の名汤等，还需要购入荣光の杯、胜哄の杯　阴·阳、心头灭却ノ“心”这些对练级和刷武器有帮助的道具。

第二步：选用岛津义弘通一遍天下统一难度，以抽签的方式获得他的专用装具“一刀必杀”。如果有前作存档联动则不需要这一步。

第三步：每次开始故事模式前，可开双打由岛津带着新武将打上一两次究极难度的“月山富田城砂丘战”，以获得好武器，这样可以使战斗变得更轻松，同时也有机会获得高难度才会出现的装具，比如“背水の布阵”、“鬼火の蜡烛”，之后刷武器可以改打更高效的“关原决战”。刷武器的详细方法见下文。

第四步：把八名新武将的故事模式全部打通，开启其他6名新角色、TAG模式和30人组手等隐藏要素。其中一名角色最好是开双开由岛津带着过究极难度，以开启婆娑罗难度，这样在刷武器过程中，取得的武器和装具都会有更高的质量。

第五步：从现在开始，全部战斗都开双打或用TAG模式，附属角色常备增加经验值的道具，主打角色根据自身特点进行装备，但胜哄の杯一定要装，可以大大增加经验值取得效率。

第六步：1P选个自己没什么兴趣的角色，2P选上杉谦信，以谦信主打通一遍天下统一，选赌博模式下重注，且确保最后中奖。一方面能赚上几百万，买下商店里全部的商品，另一方面是为了熟悉一下“神速圣将”强大的神域系统。之后就可以尝试挑战60人组手了，用谦信的话应该不会遇到什么阻力。

第七步：以谦信打日本游戏模式，建议用第一把武器，令武器有所成长。收到同伴武将后，多带可使用的BASARA武将出战，让信赖度达到MAX，令其成为可以TAG的武将，对之后的游戏过程会有帮助。其中比较重要的是岛津，按照任务3、12、20的顺序打，让其提前出现，并把信赖度升至MAX，后期的各种BOSS连战任务可以用TAG岛津的方法一刀必杀，大大节省时间。还有一个任务14中取得的服部半藏最好也在过程中把信赖度升到MAX，以后抓通缉犯有用。完成全部31个任务之后，再用全角色TAG岛津打一次任务30，日本游戏相关奖杯也就搞定了。

第八步：谦信使用第一把无装具武器打婆娑罗难度完成天下统一，同伴武将带服部半藏，过程中每关都要杀通缉犯，把阿修罗道、人类最强、天上天下唯我独尊、赏金稼ぎ等多个奖杯一次解决。

第九步：完成全部三十人的天下统一模式，每开始一个角色前都用岛津帮着刷一下武器，每打完一个角色记得购买其武器和专用装具。天下统一的难度选择随意，注意顺带完成各特殊条件型的奖杯，电光石火、本能寺这些难点奖杯要格外注意，同时在抽签筒快到100个时就及时用掉。三十遍打下来，应该只剩下合战マスター、Thank you for playing、爱MAX和白金四个奖杯还没有拿到。

第十步：在自由合战里补打几个没有在天下统一里出现过的关卡，之后就开始向爱MAX发起冲击。如果之前一直用双打和TAG在进行游戏，那基本上应该人人都超过100级了，用下文所述的快速练级法，一般不到一小时就能练满两个角色。全人物等级MAX之后挂满100小时便可收工。




全トロフィー取得
白金

取得条件：取得除此之外的所有奖杯




天下一
5点 铜杯

取得条件：普通难度达成天下统一




日本一
10点 铜杯

取得条件：困难难度达成天下统一




宇宙一
15点 铜杯

取得条件：究极难度达成天下统一




婆娑罗英雄
20点 铜杯

取得条件：婆娑罗难度达成天下统一

奖杯说明：直接打高难度不会解低难度奖杯。难度称号可以用一开始打普通难度，最终战更改难度的方法来取得。婆娑罗难度需究极难度通关后才会出现。




完全制霸
20点 铜杯

取得条件：全部武将都达成天下统一

奖杯说明：全武将需要先将有故事模式的8名新武将通关后才会全部出现，之后30名武将各通一次天下统一模式即可，难度不限。




FEVER侍
5点 铜杯

取得条件：达成天下统一时全部关卡的最大连击数都在500以上

奖杯说明：500连击对于本作来说实在太简单了，打爆一个阵大将有时都能爆出近千连击。




阿修罗道
10点 铜杯

取得条件：在究极/婆娑罗难度下不选择“再挑战”达成天下统一（中途禁止更改难度）

奖杯说明：所谓不选择“再挑战”就是指不在死亡后接关。




人类最强
15点 铜杯

取得条件：在究极难度下使用不装备装具的第一把武器达成天下统一（中途禁止更改难度）




天上天下唯我独尊
25点 铜杯

取得条件：在婆娑罗难度下使用不装备装具的第一把武器达成天下统一（中途禁止更改难度）

奖杯说明：这两个奖杯可以一起拿。因为第一把武器的攻击力很低，而且不能装备装具，所以武将自身的能力就显得非常重要，可以先把BASARA屋中所有的地方资源买下来提高攻防，武器也可以利用2P角色出战取得的实绩报酬进行强化。即便如此，打婆娑罗难度依旧有风险，因此建议玩家开双打，将2P角色留在起始位置，只以1P作战，这样即便不慎被打到空血，也可在等待1分25秒后原地复活。需要注意的是，开双打的情况下，2P角色也要装备第一把武器并且不使用任何装具才能取得奖杯。推荐角色有上杉谦信、德川家康等。




Stylish
15点 铜杯

取得条件：天下统一时有任意一关达成无伤

Super Stylish
30点 铜杯

取得条件：婆娑罗难度天下统一时有任意一关达成无伤（中途禁止更改难度，也禁止死亡后再挑战）

奖杯说明：以岛津老爷子刷武器的方法就可以，比如一上来打月山，轻松无伤。

我慢自慢
5点 铜杯

取得条件：一关以上不使用BASARA技达成天下统一

奖杯说明：与"バサラ大将"有冲突，要分两次通关来完成。

赏金稼ぎ
10点 铜杯

取得条件：天下统一时每一关都击破通缉犯

奖杯说明：这玩过上一作的朋友都知道，只要单打带好感度MAX的同伴武将服部半藏出场，那么通缉犯出现时就会在地图上把位置标出来，剩下的事就只是在限定时间内把他干掉就行了。如果使用的武将破防能力不强，那就要用放BASARA技或爆战极/战刻的方式消灭通缉犯。

恩赏制霸
10点 铜杯

取得条件：天下统一时每一关至少完成1个特别恩赏的条件

奖杯说明：三十遍天下统一下来基本上可以正常取得的奖杯，由于不要求完成全部特别恩赏，所以还是很简单的。

バサラ大将
10点 铜杯

取得条件：天下统一时全部关卡均使用BASARA技终结总大将

奖杯说明：把BOSS体力打到较少时放BASARA技完成最后一击即可。

万夫不当の兵
10点 铜杯

取得条件：天下统一时总杀敌数在5000人以上

奖杯说明：以七场战斗完成天下统一为例，平均一关要杀700人以上，挑敌人以及敌方阵地比较多的关卡，一关杀800至1000人不是什么难事。可选择杀人速率高的角色来挑战这一奖杯，如信长、孙市、谦信等。

千军万马の兵
2点 铜杯

取得条件：天下统一时至少有一关在骑马状态下击倒敌武将

奖杯说明：首先当然不能选择无法骑马的角色来完成这一奖杯，然后就要选择有马的关卡，比如川中岛、长谷堂、奥州走龙战等等。把敌将打剩一丝体力后上马将其砍死或放马上BASARA将其撞死即可。岛津装"一刀必杀"可轻松完成。

电光石火の兵
10点 铜杯

取得条件：只用5场战斗达成天下统一

奖杯说明：这方法不对的话这个奖杯恐怕会令人崩溃。因为即便五战统一全国之后仍有很大几率出现诸如关原之战等乱入关卡，而且用SL也无法回避掉，所以玩家很可能要在这个奖杯上拼人品或浪费时间。经过多番测试，要获得这个奖杯需要注意以下几点：

1. 不能使用松永久秀和织田信长，因为这两个角色的统治国数量为0，不管怎么样都要6战以上才能统一天下；

2. 关闭自动存档功能。第一战之后必须确保有六组势力交战，第二战后也必须为六组交战，战斗结束后先不存档，满足条件后再手动存档；

3. 前两场战斗结束时杀敌总数必须在400人以上，否则一定会出现无法回避的乱入关卡"背水防卫战"，另外请无视所有的乱入关卡，打乱入关卡只会浪费战斗回数；

4. 第三战时一般均为三组交战，比较安定，第四战时必须确保有一组交战，但有可能出现不交战的情况，同样需要玩家SL（如果打A势力总是不发生交战，那么可以试试打B或C势力），总之在第五战时应该只剩下一个决战的对手；

5. 要有意识地在第四战前消灭关原和大阪系列关卡的总大将（德川家康、石田三成、真田幸村、伊达正宗），第五战的对手最好是一个无关紧要的武将。

综上所述，最佳方案就是选择石田三成挑战这一奖杯，以上述条件一步一步走到第五战，由于大部分关原关卡与他有关，天下统一不会出现自己打自己的情况，所以由他来完成电光石火是最容易的。只要前两战杀敌在400以上，之后的三关全部最速打倒总大将即可，全部过程只需十几分钟。如果失败的话可再试一次，在时间上也不会有太多损失。

战国赌博师
5点 铜杯

取得条件：在战国Dream Chance模式中最终战与押注势力交手后达成天下统一

奖杯说明：因为完成通常模式和战国Dream Chance模式都算是达成天下统一，而后者又有机会一夜暴富，所以可以尽量多打赌博模式。押中最后的对手并不难，只要以押状态好的势力、优先消灭赔率低的势力为原则，中奖率还是非常高的。除此之外还有SL等手段，想不中都难啊！

鸡侍
5点 铜杯

取得条件：在战国Dream Chance模式中亲自消灭全部押注势力后达成天下统一

奖杯说明：最保险的方法是只押一个势力，然后一开局就把它灭了，虽然只能回收等值金额，但也算是达成了奖杯条件。

谍报武官
5点 铜杯

取得条件：天下统一时至少完成一个乱入关卡

奖杯说明：可以算是必然会取得的流程奖杯。

天下の霸者
10点 铜杯

取得条件：打过"关原之战"后达成天下统一

奖杯说明：关原之战系列关卡是最常出现的，也可以算是流程奖杯。

幕府设立
10点 铜杯

取得条件：打过"大阪夏之阵"后达成天下统一

奖杯说明：大阪夏之阵的出现条件参看"新增模式"部分。

他化自在天
15点 铜杯

取得条件：打过"本能寺之变"后达成天下统一

奖杯说明：本能寺的出现条件参看"新增模式"部分。

热唱侍
1点 铜杯

取得条件：装备"热唱びわ"或是"热唱こと"打过任意关卡

ギャンブル侍
2点 铜杯

取得条件：装备"あぶく钱の财布"打过任意关卡



あんたが大将
2点 铜杯

取得条件：备装备"ごますり棒"打过任意关卡

窓际大将
2点 铜杯

取得条件：装备"ハゲましかつら"打过任意关卡

ヘビーリスナー
2点 铜杯

取得条件：装备"奥州特攻目安箱"打过任意关卡

割勘奉行
2点 铜杯

取得条件：装备"养老の德利"打过任意关卡

辛甘皆传
2点 铜杯

取得条件：装备"辛甘相合伞"打过任意关卡

心眼の达人
3点 铜杯

取得条件：装备"常暗の眼镜"打过任意关卡

奖杯说明：以上装备类的奖杯几乎是白送的，可以一次装备多个特殊装具来取得。

逆转满垒ホームラン
3点 铜杯

取得条件：在体力低于5000的状态下用究极BASARA技打倒敌方总大将

奖杯说明：可借助常用装具"背水の布阵"来完成，在把敌将打个半死之后爆气放BASARA技即可。

见切りの名手
10点 铜杯

取得条件：任意关卡中以弹返打倒敌方总大将

奖杯说明：需要有意识地将敌将打剩一丝体力，然后用弹返（在对手攻击到达瞬间按防御键）完成最后一击。弹返时机不太好把握，可以装备"跳ね返しの锷"增加弹返受付时间，同时装备"黄金の跳蟹"增加弹返威力，连点L1键碰运气，成功一次即可。

くいしんぼう将军
10点 铜杯

取得条件：任意一关吃掉25个以上的饭团

钢铁の肝脏

10点 铜杯

取得条件：任意一关吃掉15个以上的神水或惠比寿樽

奖杯说明：可以完成吃东西奖杯的关卡不止一个，推荐在刷等级神关卡“复活！！武田道场”中完成，可以一次吃够25个饭团和15个神水。

初めてのFEVER

1点 铜杯

取得条件：第一次达成500连击

コンボマスター

5点 铜杯

取得条件：第一次达成2000连击

スーパーコンボ

25点 铜杯

取得条件：第一次达成10000连击

奖杯说明：招式连击数多的角色在敌人多的关卡长期保持战刻状态，打上几万连击也不在话下。推荐关卡为京都花火祭、关原乱入、武田道场等。

バサラ者

3点 铜杯

取得条件：用BASARA技击败任意一关的敌方总大将

财宝ハンター

10点 铜杯

取得条件：任意一关入手24个玉手箱和武具

奖杯说明：可以装备四字装具“豪华绚烂”来增加玉手箱的取得数量，其实在京都花火祭等关卡，就算不靠装具效果，也能凑到24件以上的玉手箱+武具。

无欲の人

10点 铜杯

取得条件：任意一关入手24个玉手箱和武具

奖杯说明：打尼子久晴刷武器时可以避开箱子。

语り部

30点 银杯

取得条件：完成全部8名新武将的故事模式

奖杯说明：打故事模式不仅涉及隐藏角色，还会开启30人组手、TAG模式等重要内容，可优先完成。同时，每个角色开始故事模式前，都可以让岛津爷爷带着刷一下武器，有好武器在手，故事模式也能打得更加得心应

游戏侍

10点 铜杯

取得条件：完成日本游戏的全部挑战

奖杯说明：可以挑强力角色或自己擅长的角色带上岛津（TAG模式）完成日本游戏模式，杂兵就正常打，BOSS就换岛津出来一刀必杀，超轻松。

器用物

30点 银杯

取得条件：用所有武将完成日本游戏中同一个挑战

奖杯说明：最省时的方法是所有角色带上TAG模式的岛津打任务30“炼狱と地狱”，必要装具有“一刀必杀”、“战刻の名汤”和“备えの神水”，一开场就换岛津出来爆战刻，然后冲上前一个BASARA技搞定收工，13秒过关，加读盘、选人时间也就一分多钟，全角色过同一挑战只需40多分钟。同时，打一次可以赚5万小判，也是效率不错的赚钱方法。

黑带マスター

10点 铜杯

取得条件：完成三十人组手

喧哗大将

30点 银杯

取得条件：打通六十人组手

奖杯说明：组手模式的武将能力固定，不能调整武器装备，有一招鲜的角色自然占据优势。随着角色性能的开发，能够轻松通过六十人组手的角色越来越多，相比之下最无压力的还是上杉谦信，军神的连续神域几乎可以屈死任何的对手，返技也是极度无赖，而且可以在返技之后继续神域连段，打完六十人组手往往不到二十分钟。

おみくじハンター

10点 铜杯

取得条件：收集1000枚抽签筒

奖杯说明：抽签筒的持有上限为100个，因此看到快满时就及时用掉。装备第五武器可以提升获得签筒的概率。

百战炼磨の兵

10点 铜杯

取得条件：故事模式、天下统一模式、自由合战模式的完成关卡总数超过100

奖杯说明：白金过程中必然取得的奖杯，不必刻意去刷。

合战マスター

20点 铜杯

取得条件：打过全部46个关卡

奖杯说明：自由合战一开始有38个关卡，7个关卡在故事模式里会遇到，还有一个是天下统一模式的乱入关卡“复活！！武田道场”，武田军消灭、杀人数少于1400、连击数大于2000时，在第三战后出现。注意有少量关卡在天下统一模式中出现率很低，比如上田城攻龙战，需要玩家在自由合战模式里选关打一次。

百万长者

10点 铜杯

取得条件：所持金超过100万两的状态下完成任意关卡

奖杯说明：本作中赚钱变得非常容易，赌钱模式甚至一局就能让金钱达到1000万的上限，而通过六十人组手时也能赚159万。

武器マニア

50点 银杯

取得条件：全部武将获得全武器的状态下完成任意关卡

奖杯说明：最武器系统中已经说过了各种武器的拿法，全武器至少需要全角色天下统一模式通关一次，属于中后期才能取得的奖杯。

ゴールドメンバー

30点 铜杯

取得条件：任意武将在买齐BASARA屋所有商品的状态下完成任意关卡

奖杯说明：因为本作赚钱容易，又有抽签筒协助，别说是买齐一个角色的所有商品，就算是全角色搬空商店也不是梦。

全装具制覇

20点 铜杯

取得条件：在入手全部装具的状态下完成任意关卡

奖杯说明：装具入手方法详见装具列表，注意难度限定、抽签和称号点数相关的那些装具即可。

天下人

30点 铜杯

取得条件：收集齐全部的同伴武将

奖杯说明：本作的同伴武将收集难度大幅下降，取得条件简单直接，只需要玩家打完所有日本游戏的挑战即可。

Thank you for playing

30点 银杯

取得条件：游戏时间超过100小时

奖杯说明：刚才已经说了，只要规划得当，这将是玩家除白金以外最晚获得的奖杯。

爱MAX

100点 金杯

取得条件：全部武将升至200级满级

奖杯说明：惟一的金杯的确够分量。200级需要300万经验值，30名角色共计9000万！不过本作设置了“胜哄の杯 阴·阳”等练级专用装备，方法得当的话，一小时练满两个角色不成问题。再加上还要打30遍天下统一，坚持用双打或TAG模式也能让每人都平均或得百万以上的经验，大大减轻后期刷等级的压力。

刷武器心得

一般情况下，每个角色最需要的武器是有6格装具槽的第四把属性武器，5格也勉强够用，不过要先将角色等级升至80级以上才会出6格武器。最主流的武器刷法有两种，使用的主力角色均为岛津。第一种是打高难度的“月山富田城砂丘战”，岛津装备专用装具“一刀必杀”外加一个“战刻の名汤”就够用了，有意顺便升级的话，共哄之杯也可以装。2P选需要刷武器的角色，装四字装具“心头灭却”，每个字都可以增加一件武具，如果暂时没有的话，也可以装经验值上升道具提升等级。开场后岛津直冲第一个敌阵，正对尼子冲过去砍一刀，尼子体力掉了大半后逃跑，此时可以打掉右手边的阵大将，冲到第一片沙域后爆战刻，放慢敌人的速度，把BOSS从沙子里引出来



后一刀砍死，过关前的垃圾时间还够杀两个有名字的武将和沙丘上的阵大将。过关后除了武器还能拿4个玉手箱。

刷尼子的方法适用于游戏初期，虽然过关时间快，但一次1至5把武器效率还是低了点儿。到了中期装具丰富之后，推荐打婆娑罗难度的“关原决战”。岛津装备“一刀必杀”、“战刻の名汤”、“鬼火の蜡烛”，2P装“鬼火の蜡烛”和“心头灭却”。开场时的两人、中间地的两人、最后的石田，都可以

爆战刻的方法秒杀，TAG 模式直接岛津爆三次，双打由 2P 爆一次。两分钟不到可以拿 5 至 9 把武器，简单高效。

另外，对 MAX 等级武器有特殊癖好的玩家可以在 90 多级的武器上装个“锻冶屋の槌”，打普通难度即可，过一关武器固定升一级，TAG 模式同样有效，武器 MAX 指日可待。

快速练级心得

1P 主打、2P 装一堆加经验的道具是本作练级的基本方式，双打和 TAG 模式均有效。从方便程度来说，TAG 优于双打。2P 装“背水の布阵”、“常暗の眼镜”、“胜哄の杯 阴・阳”、“荣光の杯”，经验值 +3.5 倍，同时特别恩赏经验值加倍，普通难度 4 倍经验，婆娑罗难度达 4.75 倍。1P 装“背水の布阵”、“胜哄の杯 阴・阳”，也有 3 倍，其他格子装“黄金の螳螂”或“黄金の猛虎”，留一格装“战刻の名汤”，如果是 TAG 模式，可以由 2P 角色装上。若有空余格子还可以装一个“战刻の勾玉”。

装备妥当后，选择练级神关“武田道场”或“关原乱入”，一见到敌人就爆战刻，然后靠杀大量敌人从头到尾保持战刻状态。因为战刻状态下杀敌的经验值为 2 倍，只要能够杀死通缉犯，那么在千人斩之后基础经验值都可以达到 99999 的上限，而且这两个关卡的特别恩赏都不难达成，数万的连击数也有额外的经验值。两个关卡的完成时间均在 7 到 10 分钟，视角色的杀敌速度而定。以婆娑罗难度为例，2P 可以一次拿到 50 多万的经验值，1P 往往也有 40 万左右，十分钟就有近百万经验入手，绝对超值！

总的来说，两个关卡各有利弊。武田道场的场地很小，省去了走路的时间，但是就出兵速度而言还是关原乱入要更快（注意不要过早打爆阵大将）。另外，关原乱入在天下统一模式最后出现的话，经验值倍率往往会再加上一两倍，2P 可以狂收 70 多万经验，所以在天下统一模式中遇到关原乱入的话就不要放过。（30 遍天下统一的过程中一般会遇到十几次的关原乱入）注意，关原乱入的通缉犯会随机出现在三个位置，分别是左上第二个阵地的建筑物里侧、最西端阵地的建筑物里侧和右上第一个阵地右边，有通缉犯出现的通报时可有意识地向此三处边杀敌边移动，毕竟杀一个两万经验呢！不然就要多杀几百人才能达成基础经验上限。

维持战刻的窍门在于快速杀敌之外还要多用 BASARA 技，因为 BASARA 技过程中战刻槽是不减的，同时还可以杀敌增加维持时间，可谓一举两得。装了背水の布阵，一直处于濒死状态，BASARA 槽会不断上涨，所以是不用白不用。可以比较轻松地维持战刻槽的角色有织田信长、石田三成、上杉谦信、杂贺孙市、本多忠胜、大友宗麟、大谷吉继、阿市、春日、风魔小太郎、立花宗茂、鹤姬、阿松等。练满一个就换一个，不要总是用信长、三成这些特别好用的角色当 1P，经验值两人一起增加才能把效率最大化。而且换人刷也没那么枯燥，两个练级关卡交替刷也可以减少单调感。



新增角色分析



固有技		
名称	操作	说明
虚空	长按□	向正前方撒出火药，持续按住□会将火药点燃，给予敌人连爆。
劫火	△	撒出火药后，在前方约30度夹角内制造出三条火焰道路，长按△会打鸣指后，在道路前端引爆。
无响	方向键+△	高速前冲并施以横斩，斩击的同时撒出火药粉，长按△后引爆。
升华	R1	在周围洒下火药粉后并引爆，在地面上制造出一条弯曲的火路，尽头形成一个火龙卷。火龙卷会持续一段时间，已被卷入龙卷中的敌人将受到持续性高伤害。
葬炉	L1+△	前方的地面隆起石头将敌人击飞，短按时石头出现在远方，长按时出现在面前。

固有奥义		
名称	操作	
黑祸	R2	抓起面前的敌人将其引爆，给予极大伤害，同时对周围的杂兵也有攻击判定。
尘晦	R2	在前方制造出一个巨大的火药粉球，令前方大范围内的敌人沾染上火药粉。之后点燃制造大规模爆炸。
焰界	R2	在周围撒下大量火药粉后点燃，令周围一时间被火焰包围。发动后屏幕下方会出现火焰图案，此时松永的整体实力都会上升。

技能分析

松永并不属于快攻型角色，普通攻击时是走路状态，固有技和固有奥义的招式一板一眼，虽不会给人以眼花缭乱的感觉，但附带炎效果的持续性伤害还是相当可观的。松永有个特殊技能“连爆”是将火药粉撒到敌人身上，构成少量伤害并令杂兵一时胆怯不能攻击。药粉可以直接引爆，或是在 10 秒内再度使用有撒火药粉的技能同样可以引爆，引爆后会对敌人构成多重火焰伤害，破防效果一流。他的大多数攻击都带有撒火药粉的效果，例如普通攻击的 7 段目、除葬炉外的全部固有技和黑祸、焰界两个固有奥义，所以基本来说在松永的面前敌人的装甲等于形同虚设。

因为在设计角色时就是将松永设计成一个可以在战场上悠然自得的武将，所以他不存在那种只靠一招就能制霸所有关卡的绝对招式，针对不同兵种选择不同招式应对才是上策。撒火药粉的技能都分为两个阶段，第一阶段是撒药粉，第二阶段是引爆。如果上一个技能已撒出火药粉但通过按 L1 取消动作等方式没有引爆的话，那么在使用另一个撒火药粉的技能时就会跳过撒药粉阶段直接启动引爆模式。举例来说，通常攻击的 7 段目会撒出火药，8 段目引爆火药。但在撒出火药后会有短暂停顿，因此可以在 7 段目结束后接上“升华”或“劫火”，直接跳过较为耗时的撒药粉阶段，给予爆炸大伤害。“劫火”的伤害收益相当不错，值得玩家多多使用，但要注意的是它的攻击范围仅限于面前 30 度夹角，因此容易遭到来自左右和后方的偷袭。“劫火”爆炸后短按 L1+ △接上“葬炉”，隆起的石头恰好就是在“劫火”爆炸的位置，秒杀阵大将问题不大。“无响”和石田三成的“号哭”有点类似，都可以作为赶路技能使用，在前冲快要停下来的时候按住 L1 键就能取消接下来的横斩，连续使用赶路无忧。

松永的固有奥义实用度不太高，“黑祸”虽可用来对付敌总大将，但遇到移动较快的角色（比如石田三成）时常会抓不住人，反倒是露出自己的破绽，而“尘晦”和“焰界”的发动时间又很长，只适合应对身形庞大移动缓慢的敌人。不过“焰界”这个 BUFF 可以强化松永的技能，例如“劫火”会增加至 5 条火路，“葬炉”的石头会变成由远及近三连发，普通攻击也全部带有火焰效果，所以配合上松永的专用装具“天我独尊”出击就基本是天下无敌了。

最后值得一提的还有松永叔的紧急回避能力是全体角色中最高的，不但可以连发而且速度奇快，被武将以 BASARA 技追击时狂按回避可以做到无伤。



固有技		
名称	操作	说明
月哗	长按□	用刀柄叩击敌人后紧接着第二刀将挑空。
月闪/霞断月	△	向面前180度范围内横斩，长按派生出“霞断月”，第一刀刺向地面，第二刀向前方横斩。
月煌/月耀	方向键+△	用刀在面前划出×的形状，长按派生出“月耀”，追加反手横斩。
穿月/填月	R1	向前冲刺攻击，长按派生出“填月”，追加双刀合并冲刺攻击。
胧残月/晦明	L1+△	高速绕到前方敌人背后斩击，长按派生出“晦明”，追加一刀向后方的突刺。

固有奥义		
名称	操作	
鸣神/霹雳	R2	向正前方放出一道强力电击，威力巨大。长按派生出“霹雳”，小十郎使用双刀向前方放出一道巨大雷刃，对面前一定距离内的敌人构成伤害。
无月极杀	R2	发动后小十郎进入狂暴状态，此状态下的通常技将大幅提升，移动距离长攻击范围广攻击回数增多，但此状态下将无法防御和回避。
辉夜	R2	短按时是从上往下的斩击，若持续长按，小十郎会用剑在空中描绘满月的图案，倘若能画完满月（大约5秒），此后一击的伤害将非常巨大，甚至可以秒杀部分敌大将。

技能分析

片仓小十郎的特点在于几乎所有的固有技和固有奥义都可通过长按来派生出更为强力的技能，例如月闪→霞断月。同时他还有一个固有技能“先”，简单的说就是长按按键发动固有技或固有奥义时，此状态既为“先”，可以接上其他任意一个固有技或固有奥义的派生阶段。例如长按R1，当第一次冲刺结束后快速按L1就能发动固有奥义霹雳；或是在月耀即将结束时按R1也能直接发动填月。另外回避动作也是算为“先”状态的。

由于有着上述特点存在，使得小十郎的技能组合方式非常多，并不存在绝对无敌的招式。对付杂兵时极杀状态的普通攻击就相当有效，或是选择月煌接上霹雳，同样可以秒杀面前大范围的敌人。同样在极杀状态下，就连阵大将也会陷入胆怯状态，直接用鸣神清理阵地会很有效果。在究极以上难度下对付敌大将时，可先在防御状态下接近对手，趁其出手攻击的瞬间发动胧残月/晦明破除其防御，再进一步追加连击即可。

在小十郎的所有技能中，伤害输出最大的自然莫过于满月状态下的辉夜，大部分敌大将在这一招面前都是直接躺地板。但辉夜也是柄双刃剑，因其蓄力时间较长，若掌握不好时机反而会留给对手极大破绽。如要使用辉夜，应是在对手倒地硬直时（例如被挑空、剑剧胜利后或是发动战刻时）使用，确保最大伤害才是辉夜的价值所在。



猿飞佐助
属性 暗

固有技		
名称	操作	说明
影踊	长按□	通常技后会出现佐助的影子辅助攻击，在不同段数的通常技后接上的影踊会有不同的效果。
影潜の术	△	影分身潜行到前方敌人脚下后跳出将其挑空，长按后佐助会跳到空中敌人身边，此刻可追加各种攻击。
影追の术	方向键+△	将手里剑向前方掷出后，佐助会冲过去接住手里剑，同时周围会产生影分身追加攻击。升级后按□键可追加攻击。
影舞の术	R1	在前方制造出一批影分身群殴敌人，最后佐助会跳起砸向敌人。当影分身群殴敌人时，按□键可增加攻击次数，次数随等级上升而增加，最多可增加至30次。
打渡の术	L1+△	将手里剑投向面前的敌人，并将其拉到自己面前，长按可追加攻击。亦可在空中发动。

固有奥义		
名称	操作	
眩影の术	R2	向前方投掷闪光弹，形成巨大光柱，被光柱笼罩着的敌人都会受到影分身的攻击。等级提升时闪光弹的数量和范围都会提升，最多可投掷6个闪光弹。
空蝉の术	R2	在空中制作出影分身，所有企图攻击自己的敌人都会受到反击，可以在空中发动。
暴猿の术	R2	将两把手里剑向前方投出，之后可以使用左摇杆和□键来控制手里剑的运动轨迹。

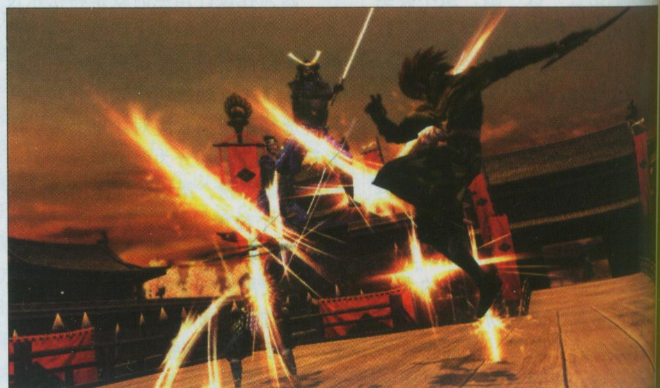
技能分析

佐助没有一击就能造成大伤害的技能，他的基本攻击手段就是制造影分身后靠着高速连击歼灭敌人。身为忍者的他可以抓住鹰在空中滑翔，当需要快速移动时，冲刺跳起后滑空是不错的选择。并且此状态下，滑空落地后会自动进入冲刺状态，再次跳起仍可以在空中高速移动。



因为有浮空这一特殊属性，所以空中连击是佐助的主要攻击方式，跳跃攻击、滑空特殊攻击等都是经常会用到的手段。在对付杂兵时，适时使用“影踊”可以让通常技发挥出不错的效果，也可以直接跳起后接“影舞の术”将地面上的敌人拉到空中按□键快速连打消灭。空中的“影舞の术”对于消灭阵大将同样效果不俗。对敌武将时，可跳起在空中发动“空蝉の术”紧接着使用“影追の术”或“打渡の术”，落地后追加使用其他固有技，伤害相当不错。

考虑到佐助的大多数攻击都是在空中进行的，因此装备上可多装三个加空中攻击力的“黄金の飞蝗”，另外提升属性攻击概率的“黄金の三樱”也是不错的选择。





固有技		
名称	操作	说明
のびのび金吾	长按□	大锅插到地上，小早川向相反方向逃跑。松开按键时小早川会被弹回去攻击敌人。长按按键时可以用左摇杆来调整弹射方向。
もぐもぐ金吾	△	掏出胡萝卜吃来增加满腹度，长按的话则是吃一口锅，吃锅过程中连打□键延长吃饭时间，回复大体力。
へこへこ金吾	方向键+△	做出如谢罪般鞠躬的姿势，使用大锅和帽子上的角攻击面前的敌人，满腹状态下威力超群。
ぐるぐる金吾	R1	乘坐上大锅回转攻击，可在跳起时发动。回转过程时可用左摇杆控制方向，连打□键可令回转时间延长，按△键会停留在原地旋转附带吸引效果，再按一次R1键会将周围敌人吹飞。
こそこそ金吾	L1+△	将大锅挡在自己面前的防御技能。必须要在敌人攻击自己的一瞬间发动才有效果，格挡成功后小早川会回转攻击，威力与攻击范围随满腹度的提升而增加。

固有奥义		
名称	操作	
よれよれ金吾	R2	小早川掏出一个器皿接住空中掉下的食材。该奥义启动后，小早川移动速度变慢，且无法使用跳跃，但按□键可旋转攻击。掉下的食材全部都有攻击判定，当装满10个食材后按R2键，会释放强力的范围攻击。
あたふた金吾	R2	乘坐团子一边移动一边攻击，被攻击到的敌人会被卷入团子中。按左摇杆可以控制滚动方向，连打□键可提升移动速度，当释放固有技或是碰到墙壁时，团子就会消失。
すやすや金吾	R2	小早川进入梦境，所有敌人的头都会变成食材的模样。此状态下，普通攻击次数×3，可使用跳跃攻击和跳跃特殊攻击，但无法冲刺或使用其它固有技。被打倒的敌人会变成食材跟在小早川身后，一定时间后或再次按下R2时，食材会跳入锅中，回复一定的体力和BASARA槽。

技能分析

小早川秀秋是一名以搞笑为卖点的角色，独特的攻击方式可能会让玩家在刚接触到他的时候有些无所适从，需要一段时间去适应他的技能，但是习惯之后就会发现乐趣很多。小早川技能的设计初衷就是“吃”，想要确保出色的伤害输出，就必须保持他处于“满腹”状态下。“满腹度”只是个概念词，在游戏中是没有数值槽去体现的，但可以肯定的是当小早川做出吃饭动作后，下一个技能的伤害就会得以提升。在所有的技能当中，只有“もぐもぐ金吾”是立即做出“吃”这一动作，因此我们要将其融入到技能套路中去。每吃一次萝卜，满腹度就上升 1/3，但使用固有技后满腹度会清零。另外仔细观察可以发现，无论是通常技的任何段目还是固有技，在发动的过程中，小早川的锅会有瞬间的闪光，在这一瞬间按下△键发动“もぐもぐ金吾”，食材会变成龙虾，小早川边吃边跳舞，并且满腹度会直接升到 MAX。如果在使用通常技的过程中，全部6 段目都接上了吃龙虾的动作，那么就可以维持满腹状态 30 秒，而在这 30 秒内每吃一次龙虾又会延长 3 秒，操作足够风骚的话可以做到全程满腹状态不消失。



对付杂兵时，可以在通常攻击一段目后接上吃龙虾，然后发动“ぐるぐる金吾”，清版效果一流；对付阵大将时使用“へこへこ金吾”，接上吃龙虾后再接“へこへこ金吾”，2 下就能干掉一个阵地。对付敌武将就要随机应变了，因为在吃龙虾时小早川的舞蹈是附带破防效果的，在高难度下需要经常用到，建议大家尽快熟练掌握。



固有技		
名称	操作	说明
咒诅的千棘	长按□	挥舞镰刀向前方扇形区域释放三支棘刺，随恍惚度的提升，棘刺的数量与攻击范围也会增加，攻击后的硬直可通过回避取消。
恍惚的吸收	△	将镰刀刺入敌人身体中吸收体力，同时增加恍惚度的技能。长按可提升恍惚度等级，吸收1秒时恍惚等级为1，天海被墨绿色光芒笼罩，吸收超过2秒时恍惚等级为2，天海被黑色光芒笼罩。每个等级可持续10秒。该技能对阵大将无效。
怨恨的斩击	方向键+△	360度挥舞镰刀斩杀敌人，恍惚度LV1时按□键可追加一次旋转攻击，LV2时按□键可追加两次，并释放三道镰状冲击波。攻击后的硬直可通过回避取消。
忘我的执行	R1	挥舞镰刀将面前的敌人吹飞，恍惚度升级后附带冲击波效果。攻击后的硬直可通过回避取消。
抱拥的蹂躏	L1+△	先是用镰刀交叉攻击面前的敌人，随后会将镰刀重重插入地中，拔出时同样也有广范围的伤害判定。当镰刀交叉攻击结束后连打□键的话可以派生出前作的技能“屈辱的追打”，技能升级后连击数会随之增多。攻击后的硬直可通过回避取消。

固有奥义		
名称	操作	
因果的应报	R2	按住R2后角色呈现无防备状态诱使敌人攻击（此时附带刚体效果），受到一定伤害后松开R2，就会给予敌人数倍的伤害。等级提升时倍率也会增加，满级为9倍。
守护的铠骨	R2	释放几颗骷髅头，当明智光秀受到攻击时，骷髅头会替他承受伤害后消失。在骷髅状态下再度按R2，骷髅会直接爆炸消失，给予周围敌人一定伤害并令其陷入恐慌状态。升级后骷髅头的数量会增多，满级为三颗。
代偿的绝顶	R2	以牺牲生命力为代价换取高能力的技能。启动后，恍惚度MAX、必会心一击、必刚体状态、BASARA槽增加量为1.5倍、受到伤害减少4/5。

技能分析

天海的固有技能是“恍惚度”，使用“恍惚的吸收”提升“恍惚度”后可令全部技能得以强化，无论是攻击范围还是伤害输出都相当可观。由于天海的招式出招前和结束后大多伴有较长时间的空隙期，因此可以装备上固有奥义“守护的铠骨”，在出招前释放，让骷髅头在此时承受伤害，而收招后的硬直可以通过回避、冲刺等方法取消掉。

基本攻击方式就是先吸收恍惚度，再施展通常攻击、“怨恨的斩击”等固有技技能。对付阵大将时，可以使用恍惚度 MAX 状态下的“怨恨的斩击”。而在高难度下，面对防御值高的敌武将时，使用恍惚度 MAX 的“忘我的执行”可有效破防，之后再接其他普通攻击与固有技即可。固有奥义“因果的应报”是秒杀敌武将的利器，但攻击范围窄，释放按键时应确保武将位于近身位置才能构成足够大伤害。高难度下，武将有可能会防御住这一攻击，因此可以选择在对手出手攻击自己的一瞬间释放技能造成伤害。另一个固有奥义“代偿的绝顶”虽然能大幅提升天海的能力，但体力下降很快，即便装备上暗属性的武器也不能弥补减少的体力，因此不推荐长时间使用。







固有技		
名称	操作	说明
超偶然体势崩坏突き	长按□	发动后最上会倒退着前进，松开按键时释放强力突刺。如果在最上眼睛发光的瞬间松开□键，突刺的威力会加大，HIT数也会增多。
超天空注目浮上蹴り	△	最上单手指向天空，诱骗敌人看向远方，松开按键时施展回旋踢。对BOSS系武将无效。
超飞入平身抵头剑	方向键+△	跳起后冲到前方土下座，松开按键后会从地面上跃起，将周围的敌人挑空，并可追加空中攻击。
超吸引拘束棘棘突き	R1	跳起后向斜下方突刺，附带吸引效果，推动左摇杆能改变突刺方向，连打□键可追加攻击次数，技能升级后攻击次数也会增加。技能结束后附带冰柱效果。本技能也可在空中发动。
超优雅一服待受斩り	L1+△	做出喝茶的姿态诱使敌人攻击自己，防御成功后会施展反击技。喝茶的过程中还可恢复少量体力。

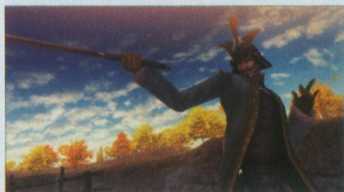
固有奥义		
名称	操作	
超妙音狐歌律动乱舞	R2	唱着歌前进攻击，当最上做出挥剑向下斩的这个动作后按□键，会释放第一段追加技。追加技最后一个动作中按□键就能接上下一个追加技，共计3段追加技，效果一次比一次华丽，攻击力也越来越强。
超壮绝复活不死鸟成り	R2	躺在地上装死，当出现聚光灯后按□键就会跳起在地面上画出狐狸的图案并造成伤害。随便按的话画的是绿色狐狸，但如果是在最上抬头眼睛放光的瞬间按□键，那么画出来的狐狸就是金色，伤害和HIT数都会增加。金色狐狸图案会在原地维持10秒，并对图案内的敌兵造成旋风伤害。最上站在图案内会处于无敌状态。
超伟大我辈冰像定础	R2	将面前的敌人封入冰柱中，削成最上的冰像，并造成伤害。连打□键可追加连击数，威力上升的同时，飞散的碎冰也会对周围构成伤害判定。

技能分析

乍看之下最上义光似乎是个搞笑能手，他的很多技能都是靠着假动作分散敌人注意力，不免给人以华而不实的印象。但实际上，最上出手速度极快、攻击频率又很高，加之附带冰属性效果，熟练使用之后相当爽快。最上的特点之一就是所有固有技都有特殊取消点，取消动作的方法有很多，例如回避、冲刺、跳跃乃至其他固有技等，成功取消后接上其他固有技或固有奥义，就可省略掉很多花哨的表演时间。

对付杂兵时可选择“超飞入平身抵头剑”这一固有技，落地后的瞬间冲刺取消动作再接上“超飞入平身抵头剑”，以此循环。被围攻时，“超吸引拘束棘棘突き”是清敌利器。对付阵大将可使用“超偶然体势崩坏突き”，在最上眼睛发光时释放松开按键，突刺的威力足以占领阵地。与敌武将交手时，可以按住 L1 后连打△，这样当对手出手攻击时就能确保反击成功。成功后立刻接跳跃攻击，落地冲刺再接“超飞入平身抵头剑”，就能将对手打至半血。专用装具“勿怪跳跃”可以在挑衅时装死回血和 BASARA 槽，推荐使用。

技能名	取消点	冲刺	回避	跳跃	通常技	固有技	派生
超偶然体势崩坏突き	长按□键时	×	○	○	×	○	○
	突刺后	×	×	×	×	○	×
超天空注目浮上蹴り	指向天空的瞬间	×	○	×	○	○	无
	长按△键时	×	○	×	×	×	无
超飞入平身抵头剑	落地的瞬间	○	○	○	○	○	○
	长按△键时	○	○	○	×	×	×
超吸引拘束棘棘突き	在地上施展回旋斩时	×	×	○	×	○	○
	在地上冰住敌人后	○	×	×	○	○	×
	在空中冰住敌人后	○	×	×	×	○	×
超优雅一服待受斩り	说完“さあ来たまえ！”后	×	○	○	○	○	○







固有技		
名称	操作	说明
千切	长按□	攻击方式与通常技是一样的，但伤害和HIT数会增加。
火雷搔出	△	从下往上的两次回旋斩，长按时第2斩的HIT数增加。带电状态下则是四连斩。
黑雷引	方向键+△	720度回旋斩后再接正前方的交叉斩，长按时交叉斩的HIT数增加，带电状态下旋转次数增加。
土雷芥子挽	R1	双臂交叉向前方突进一段距离后再追加一次正前方的攻击，全程都有攻击判定，长按可追加HIT数。带电状态下将变成短距离冲刺，HIT数大幅增加。
若雷瓜捌	L1+△	将两把链锯重合后从头顶重重劈下，长按时HIT数增加。带电状态时周围会伴随有落雷发生。

固有奥义		
名称	操作	
伏雷震电	R2	先是增强链锯的能力，随后将链锯插入地中，形成一个巨大圆形落雷区域，在这个范围内的敌人都会受到巨大伤害。带电状态则会直接省略掉一开始的动作，HIT数也会增多。
大雷降诞	R2	释放雷切之力，一定时间处于带电状态，技能升级后持续时间延长，满级时可持续25秒。在这一过程中再按R2键也延长效果时间。若要解除带电状态需按SELECT键。
祈雷指呼	R2	一柄链锯贯穿敌人的身体，另一柄链锯缓慢举起召唤落雷的技能，附带刚体效果。带电状态下HIT数增多。

技能分析

相信不少《战国 BASARA 3》的玩家都曾经饱受这位大叔的“蹂躏”，其皮厚程度丝毫不逊于本多忠胜。本作中成为可用角色，用时下流行的一个词概括其技能就是“霸气外露”。立花宗茂的各项技能都有着不俗的性能，随意组合也能诞生出惊人的伤害。但需要注意的是，某些技能的出招慢硬直大，如要跳过硬直，带电状态就必不可缺了。要进入带电状态有三种途径，一是在 BASARA 技结束的一定时间内会进入带电状态，二是发动固有奥义“大雷降诞”后，三是装备专用装具“青天白日”。带电状态下，全部固有技都会得到强化，出招快，连击数增多，伤害加大，但不能防御。立花大叔的 BASARA 槽很短，能够在短时间内快速暂满，所以一看到槽满后就用吧，不需要吝惜。对付杂兵时，“土雷芥子挽”是清版利器，另外固有奥义“伏雷震电”无论是在被围攻时，还是与敌武将交锋时都效果出众，使用得当的话甚至可以把 BOSS 活活屈死。



信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结



固有技

名称	操作	说明
みよ、この眼差し	长按□	前冲一小段距离后向前方持续发射炮弹，并且操作左摇杆可以移动位置，但不能变换角度。有信徒陪同的状态下，信徒也会一并发射炮弹。
ほら、爱を受け止めて	△	跺脚后发射出尾随敌人的小扎比导弹，长按时导弹移动距离变长。有信徒陪同时，导弹数量会增多。
さあ、再诞のとき	方向键+△	从天而降许多天使，被攻击到的敌人将成为爱的信徒，不但损失体力，而且还会辅助攻击并充当肉盾。升级后信徒数量会增加，初期为2人，满级为4人。无法令敌大将成为信徒。
ララ、赞え歌いましょう	R1	高歌赞美诗将360度大范围内的敌人吸引到自己身边攻击，唱完歌后附带吹飞效果，唱歌过程中可摇动左摇杆移动。有信徒陪同时，信徒会将更远处的敌人抓过来。
いま、会いにいきます	L1+△	制造出一条聚光灯照射的道路，直冲到尽头。拥有破防效果，收招时的硬直可通过冲刺或其它技能取消。

固有奥义

名称	操作	
もう、あなたしか见えない	R2	制作一个扎比机器人攻击敌人，机器人组装分为三个阶段，首先是身体、其次是手臂、最后是头部，需长按才能组装完毕。不完整版的扎比机器人攻击火力有限，完整版机器人攻击方式多样且持续时间长，收效还不错。
おお、届けこのよろこび	R2	举办爱的舞会，发动中周围敌人丧失攻击力跟着一起跳舞，摇动左摇杆控制聚光灯的路径，被聚光灯照到的敌人会损失大量体力。有信徒陪同时，聚光灯的移动范围加大。
そう、あなたの面影	R2	武器“驱动国崩し”长出双手双脚，令各攻击方法都发生改变：普通攻击变成左右抡拳；△键为正前方的火焰喷射，可长按延长火焰时间；R1为高速旋转攻击，长按时还会飞到空中向下方喷射火焰移动；长按×键可悬浮于空中，推动左摇杆可移动方向，按住L1会固定视角。

技能分析

驾驶着“驱动国崩し”驰骋战场的大友宗麟是本系列中走搞笑路线的角色，他那如同舞台剧般夸张的肢体动作有着令人喷饭的视觉效果，让老玩家们不由得怀念起了扎比大人曾经带给我们的欢乐。因为在有信徒陪伴的状态下，大友的通常攻击和固有技的威力、范围都会加强不少，而且还会缓慢增加BASRA槽，所以要确保“さあ、再诞のとき”总是处于发动状态，信徒消失时要尽快补充上。被杂兵围攻时，连续发动“ララ、赞え歌いましょう”即可；制压阵地时，可以远距离长按□键发动“みよ、この眼差し”，效率虽低但不容易被攻击到，或是在阵地正面空中发动“そう、あなたの面影”，按住△键让火焰耗干阵大将的HP；对付敌武将时，通常技7段目接上“ララ、赞え歌いましょう”就已足够，如果对手装甲值很高，可以开动“いま、会いにいきます”冲撞过去破甲后再接普通攻击，但需要注意的是发动前一定要对准路线，否则反倒是会



把自己的破绽暴露给对手。在普通难度下，“そう、あなたの面影”的空中悬浮火焰喷射也可直接把BOSS逼到角落中活活屈死，但在高难度下此技能并不能发挥出太大效果。



固有技

名称	操作	说明
神燕	长按□	向前方放出一道冲击波，可在空中发动，神域状态下HIT数增多。
神烈	△	正前方的乱舞技，升级后连打□键可延长乱舞时间，最后的突刺动作可以使用回避或固有技取消。
神斩	方向键+△	向方向键推动方向释放居合斩，升级后可最大3连斩（在刀挥舞出去后闪光的瞬间再按△）。攻击后，收刀闪光的瞬间回避取消动作后可再接神斩。
神阵	R1	将前方敌人冻住的技能，发动时有个转身的动作，容易被攻击到，推荐将神阵融入到连续技中使用，可跳过转身阶段。
神镜	L1+△	按住L1进入防御状态，当敌人出手的瞬间再按△就能释放强有力的居合斩反击，技能升级后攻击次数增多。可以用来破防。

固有奥义

名称	操作	
神速	R2	发动后上杉处于高速奔跑状态，连打□键可攻击敌人，神域状态下发动移动速度更上一筹，是赶路的最佳选择。

技能分析

简单概括上杉谦信这名武将，就只有一个字——赖！虽然他只有一个固有奥义，却远比那些有着3个固有奥义的武将要强上数倍，其实力可以说是超S级的！其实在前几作中，上杉的存在就已经如同是开了金手指一般，显然制作组至今都不想动摇他的地位，普通攻击配合固有技就足以横扫究极以下难度的战场，如果能保持“神域”状态的话，BASARA难度下的BOSS也撑不过几刀。下面就来说明一下“神域”，“神域”是指当上杉使用固有技命中敌人后立刻取消动作接其他固有技时自动发动的状态，此时画面会呈现青色并飘散零星的雪花，同时敌人的移动速度也会变慢。“神域”的效果等同于是战刻，但不消耗任何槽，可以随时随地发动。要保持“神域”，就不能一直使用同一个固有技，例如被杂兵包围时，“神烈→神阵→神烈→神阵”的进攻循环就非常有效。对付敌武将时，返技“神镜”的优势就体现无遗了，在返技成功后，可使用“神镜→神斩→神阵→神镜”这样的循环连技，所有对手都挨不过两套。

推荐装具首当其冲是能延长神域时间的“神速圣将”。上杉的进攻讲究的是速战速决，因此其他装具槽也应选择加攻强的，例如4个“黄金の若狮子”搭配1个“水晶の髑髅”或是“愚か者の法”，收效都相当不错。

值得一提的是，军神也是打三十人组手、六十人组手和日本游戏的不二人选，简单、有效、快捷，这就是军神的魅力所在。





固有技		
名称	操作	说明
密仪白夜	长按□	潜入地下移动至敌人脚下后跃起，将敌人挑到空中，可追加空中连击。
密仪落星	△	向前方敌人投掷丝线，将其捆住后拉到身旁，连打△键可追加攻击。
密仪月轮	方向键+△	倒立高速旋转回旋踢，连打□键可增加回转次数，摇动左摇杆可移动方向，最后一击跳起时长按□键可紧接着使出“密仪白夜”。
密仪暗消	R1	在面前织出一张菱形的立体网，被罩住的敌人将受到持续伤害，连打□键可增加HIT数。如不连打□键，就可在任何时候取消动作接其他固有技。
密仪御镜	L1+△	制作影分身向前方飞去，命中的敌人会被捆在原地无法动弹。技能升级后分身数量增多，满级为5个分身，需要连打□键才能依次放出，摇动左摇杆可改变方向。放出分身后长按□键可接“密仪白夜”追加攻击。

固有奥义		
名称	操作	
密仪群萤	R2	丢出发光的手里剑，在一定时间内追踪附近的敌人，长按的时候，手里剑每闪一次光芒就增加两把手里剑，最多能投掷出8把。

技能分析

虽然春日的职业是忍者，但与猿飞佐助和魔风小太郎相比，她的优势反而是集中于地面战上。春日的固有技能有两个，一是使用丝线攻击时会将敌人捆绑在原地，她的专用装具“月下为君”是这个固有技能的强化版——全部有效攻击都可以捆绑敌人，这一技能在对付防御值高的武将时有奇效；二是二段跳后抓住白鹰可滑翔一段距离，滑翔过程中按△键会向斜下方放出丝线将敌人拉到空中连打□键追加空中连击，即将落地前按△键还会发动一次向下的叩击，伤害不错。消灭杂兵时可按照“密仪月轮→密仪白夜→空中通常技5段目→△键扣杀→密仪月轮”的循环出招；对付阵大将可在较远处发动“密仪御镜”连续释放影分身。对付敌武将时，可先用“密仪群萤”破除其防御，然后“密仪御镜”5个影分身依次攻击，最后一个分身放出后接长按□键的“密仪白夜”将对手挑空，再接上空中连击即可。





固有技		
名称	操作	说明
徐かなること林の如く	长按□	将体力转化为BASARA槽量的技能，升级后交换效率提升。但当体力槽将要耗尽时本技能无效。
侵掠すること火の如く	△	向前方释放出一击火焰重拳，升级后长按可蓄力，第一段蓄力后增加突进动作，第二段蓄力后突进距离延长，HIT数增多，并附带吹飞效果。风林火山状态下还会追加陨石攻击。长按按键时摇动左摇杆可控制方向。
疾きこと风の如く	方向键+△	巨斧的回旋攻击，升级后长按可蓄力，第一段蓄力后范围扩大、HIT数增加，第二段蓄力后HIT数增加附带吸引效果。风林火山状态下2段蓄力结束后会在原地留下一个龙卷风，持续对卷入风中的敌人构成伤害。
动かざること山の如く	R1	将巨斧砸向地面，前方隆起巨大的石山。升级后长按可蓄力，第一段蓄力后石山数目×2，第二段蓄力后石山数目×3，风林火山状态下攻击范围更广，且石山会呈扇形依次出现，共计6座。长按按键时摇动左摇杆可控制方向。
动くこと雷の震うが如く	L1+△	在面前制造一块石柱，挥舞巨斧将石柱击碎，带电的石块会飞出去攻击前方敌人。升级后长按可蓄力，第一段蓄力后石柱会分裂成4块石块，第二段蓄力后石柱会整个飞起，命中敌人后再分裂成众多小石块持续构成伤害。
固有奥义		
知り難きこと阴の如く	R2	如猛牛般突进攻击一段距离，收招时会将敌人击飞。升级后长按可蓄力，蓄力后突进距离、范围广，HIT数也会增加。风林火山状态下突进后会出现石山追加伤害。突进中再按R2会取消突进状态。

技能分析

武田信玄与上杉谦信正好相反，是个力量输出型角色，他的出招速度和节奏都较慢，但是拳拳到肉伤害惊人。武田的所有固有技和固有奥义都可蓄力，蓄力过程中附带刚体效果，2段蓄力状态下的攻击非常强力。另外如果按照“疾きこと风の如く→徐かなること林の如く→侵掠すること火の如く→动かざること山の如く”的顺序依次使用固有技的话，就会进入风林火山状态（成功的话画面会有大字提示），令全部技能都可以不用蓄力直接发挥出最大威力。风林火山持续时间为37秒，若在此状态下再次发动风林火山的话，将重新开始计时，因此可以通过发动战刻来延长状态持续时间。确保进入风林火山状态的办法是在技能发动过程中就按下下一个固有技的按键，基本就能保证4个固有技可以无缝衔接。

另外，系列惯有的“永远BASARA”战术在本作中依旧可用，装具请选择战神霸王＋战国の勾玉＋愚か者の法＋复仇の妖刀＋黄金の猛虎＋战国の名汤，选择战刻模式，同伴武将使用山本勘助（能帮助回复体力）。开战后遇敌就释放究极BASARA技，武田在BASARA技过程中是可移动并使用其它技能的，此时长按□键就能将体力转化为BASARA值，攒满后再次发动BASARA技即可。









固有技

名称	操作	说明
兽の连击	长按□	向着前方高频率突刺，收招时为360度范围内的横斩。突刺时连打□键可追加攻击次数。
野生の斩击	△	由下往上的抡击，长按时利家身体周围会浮现一个圆圈，圆圈逐渐缩小，消失的瞬间松开按键伤害最大。
炎の跳跃	方向键+△	先将枪举过头顶转几圈后向前方纵回旋斩。同样会出现光圈，光圈消失的瞬间松开按键伤害最大。
火口の连弹	R1	喝酒后从口中吐出火球，连打□键可增加火球数量，火球遇到墙壁或障碍物会反弹回来。同样会出现光圈，光圈消失后身体闪光的瞬间松开按键，吐出的火球会在地面上形成一道火柱，持续数秒。
来い鹰よ	L1+△	吹口哨召唤雄鹰俯冲攻击，附带吹飞效果。

固有奥义

名称	操作	
本能の打击	R2	汇集全身的气力挥动长枪横扫面前的敌人，附带吹飞效果，升级后会出现光圈，光圈消失的瞬间松开按键伤害最大。

技能分析

通过上述技能介绍，大家都已经看出前田利家的固有技能之一就是光圈效果，当光圈缩到最小时固有技的伤害才是最大的。如果觉得不太能掌握住目押的时机的话，也可以根据音效来判断，熟练之后不难掌握规律。利家的另一个技能就是吃两个小饭团或一个大饭团会强化全部攻击技能，此状态下不再需要目押，使出的招式全部都是强化之后的版本，一定时间后当利家肚子咕咕叫时，强化状态就会消失。为发挥这一技能，当然推荐同伴武将选择老婆阿松，会相当频繁地提供饭团给利家食用。其专用装具“豪放磊落”会令利家永远处于吃饱饭团的状态，另外全部的攻击都附带会心一击的效果。

推荐的输出循环是“炎の跳跃→来い鹰よ→本能の打击→来い鹰よ→火口の连弹”，无论是对杂兵还是敌武将都是最为适合的连击技能。在没有获得专用装具时，为了目押难免会露出较大破绽，故推荐装备“清正の虎皮”、“黄金の老龟 ×5”这种防御型装具；获得专用装具后则改为火力输出型，“黄金の若狮子 ×4”、“愚か者の法”配合上“豪放磊落”可以顺利横扫战场。









固有技

名称	操作	说明
古流 彗星突き	长按□	长按□键后阿松会使用薙刀的刀柄向正前方发动连续突刺，连打□键会增加突刺回数，摇动左摇杆可改变方向。突刺中可取消动作接其他固有技。
行け、次郎丸！	△	召唤野猪直冲攻击，技能升级后野猪数量增多，最多可达3匹。长按△时，次郎丸会在场地内持续乱跑一段时间。
古流 天驱け星	方向键+△	压低身体突进，同时用薙刀横扫面前的敌人。长按的话收招时会将敌人挑空，此时按□键可追加空中攻击，技能升级后空中攻击段数增多，最多为3段。
飞べ、太郎丸！	R1	放出雄鹰俯冲突击前方敌人，可在空中发动。升级后鹰的数量增多，最多可达5只。长按R1时，太郎丸会在场地内持续乱飞一段时间，此时二段跳的话就可以抓住太郎丸滑翔一段距离。
止めろ、三郎丸！	L1+△	召唤鼹鼠困住敌人，可在空中发动，技能升级后鼹鼠数量增多，最多可达5只。长按时，鼹鼠会持续在视野可见范围内活动，并阻止敌人移动。召唤鼹鼠时的旋转薙刀动作附带吸引效果。

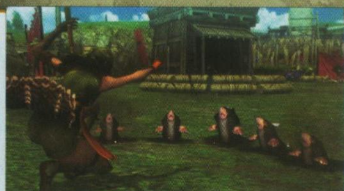
固有奥义

名称	操作	
怒れ、五郎丸！	R2	召唤出一头棕熊前来协助攻击，可在空中发动，技能升级后五郎丸的体力会增加。本作中的五郎丸并不是攻击一段时间后就撤退，而是会一直协助作战直到它的体力被消耗干为止。如果长按R2，阿松就会骑上五郎丸，此时普通技变成熊爪抡击，冲刺也有伤害判定，固有技不受影响，但无法进行防御。骑熊时再按一次R2就可从熊身上下来。

技能分析

阿松的攻击方式分为两大类，一是亲自用薙刀攻击，二是召唤动物攻击，总的来说，动物攻击的收效是大于亲自攻击的，而且装备了专用装具“贤才瞬丽”的话，伤害输出更是出色。但在召唤动物时总会有个召唤动作，容易被敌人抓住空挡，但如果是在空中按键召唤，就能直接跳过召唤阶段，落地后配合使用“古流 天驱け星”即可。在使用固有奥义时，将五郎丸当做坐骑使用的效果比任其乱跑的效果更好，骑熊时也能跳过召唤阶段直接放出动物，并且五郎丸自身的爪击也颇为强力，大范围清理杂兵和阵大将都问题不大。不过在面对敌武将时，还是应下熊，让五郎丸主动去攻击对方，阿松可维持防御状态，适时放出雄鹰和鼹鼠协助攻击。另外值得一提的就是，阿松的BASARA槽虽然很短，但BASARA技威力极猛，如果是装备了“贤才瞬丽”并在战极状态下放究极BASARA技，即便是婆娑罗难度下的敌武将也大多会直接倒地。因此，在选择装具时可以安装能大幅提升回复道具回复量的“黄金の握饭”或是直接增加攻击力的“黄金の若狮子”。









固有技		
名称	操作	说明
北条家天下一捻	长按□	先用枪向前突刺一下，然后再施展多段斩击，收招时的动作可以取消。降灵状态下，此技能变成向正前方的强烈一刺，附带破防效果。
北条家最高灸	△	掏出一个针灸筒（看起来更像是蜡烛）插在自己头顶，提升行动速度。长按△键或是再按一次△键时，北条会将针灸筒投掷出去，落地后爆炸造成火焰伤害。技能升级后效果时间延长，最长可到40秒。针灸状态下，北条受到的伤害x1.5倍，并且如果被吹飞的话针灸筒也会掉下来。
北条家至高旋风	方向键+△	360度的回旋斩，旋转后的跌跌撞撞姿态同样有攻击判定，可以通过回避、冲刺或其他固有技取消。降灵状态时，连按可进化为三段攻击，范围更广，且能把敌人集中到自己面前。
北条家飞枪天外	R1	本想掷枪，不想却连自己也一并扔了出去，落地后会插入地中一段时间无法动弹，但在插入地面的一瞬间按其他固有技或是冲刺都可以取消掉这一动作。降灵状态下，北条会站在枪上在空中飞行前进，可用来赶路。
北条家冰结奥义	L1+△	转动长枪在面前制造出一面冰墙，随后的疲惫状态可接其他固有技取消，技能升级后，冰墙的攻击范围会加大。如果实在降灵状态下，则没有疲惫状态。

固有奥义		
名称	操作	
北条家荣光盛衰	R2	召唤祖先大人们的亡灵降临到自己身上，令北条所有的攻击技能全部得以强化，升级后持续时间加长，满级时为45秒。发动此固有奥义的准备时间较长，但附带令敌人胆怯的效果，另外发动过程无法防御。在经过一段时间、挑衅、再按R2或是发动BASARA技时会解除状态。本技能可与“北条家最高灸”同时使用，效果叠加。

技能分析

北条氏政的攻击范围很广，但几乎所有的技能发动后都有硬直，必须要通过取消才能维持战斗的爽快度。好在北条爷爷有两个加BUFF的技能，分别是“北条家最高灸”和“北条家荣光盛衰”，前者是提升攻击速度，后者可以直接取消掉硬直阶段，两个效果加成下的北条爷爷就基本上是人挡杀人佛挡杀佛了。各个状态下的攻击威力依次是：降灵＋针灸＞降灵＞针灸＞普通，可见一直维持双状态是非常有利于战斗的。双状态下的“北条家冰结奥义”范围广威力高，无论是杂兵战还是对付敌武将都很适用，攻击循环可以采用“北条家飞枪天外→北条家冰结奥义→北条家飞枪天外→北条家冰结奥义”的套路。但是由于针灸状态下受到的伤害更高，且容易被吹飞，所以专用装具“老成刚毅”和加防御的“黄金の老龟”、“清正の虎皮”是必不可少的。



机动战士高达 EXTREME VS.	NBGI	动作
机动战士ガンダム EXTREME VS.		日版
2011年12月1日	1~4人	7980日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

PS3

《高达 VS》系列”是一款非常另类的对战游戏，它并不像其它对战游戏那样讲求个人实力，而是强调“2VS2”过程中两人一小队的合作，虽然也可以“1VS2”或者“1VS1”，但并非本作所提倡的（所以《连合 VS 扎夫特》以后的所有作品都取消了“1VS3”）。游戏中机体数量众多，而且每一台机体都有各自的特性以及应对能力，不同机体之间配搭出千变万化的组合跟同样是千变万化的对手抗争是本作的一大乐趣。如果想充分体验这份乐趣或者厌倦了 CPU 对战，请赶紧接上网线跟“机”友们一起联机吧。

文 宇宙 美编 NINA



▶ 系统解说

画面解说



1. 战力槽：对战双方的剩余战力，机体被击坠后会导致该槽减少，最先耗光战力的一方为输。

2. 剩余时间：对战剩余时间，时间结束仍未分出胜负则双方都算输。

3. 雷达：能显示所有玩家的方位，红色箭头表示敌人位置。一般配合警报系统来预判战场形势。

4. 锁定标志：此时锁定的目标敌人，黄色表示目标正处于无敌状态；红色单环则表示攻击范围内，远程武器可以准确诱导；红色＋准心表示格斗攻击范围内；红色＋边上有半圆标志表示正在跟同伴瞄准同一个目标；绿色则表示射程外，任何射击武器不会诱导，几乎无法打中。

5. 武器状况：显示机体现时可用的武器、残弹数、援护次数或特殊变装使用情况。

6.HP：机体剩余的耐久度。

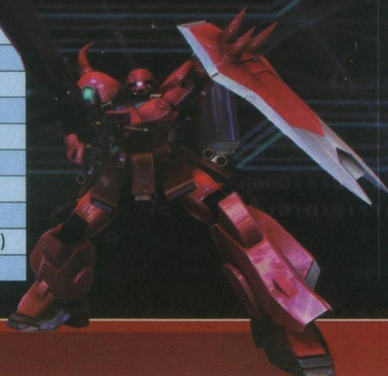
7.Boost 槽：跳跃，Step，BD 所需的能量槽，实际长度因机体而异。

8.EX 槽：发动觉醒模式所需要积蓄能量。

9. 警示：黄色表示正处于被敌人锁定状态，红色表示敌人的攻击正在接近。根据敌人的位置和将受到攻击的方向，警告会出现在画面上下左右四边的位置。

基本操作（以默认为准）

方向键/摇杆	控制角色移动
△	格斗
○	切换锁定目标
□	主射击
×	跳跃
L1	指令・通讯
L2	特殊射击（射击+跳跃）
R1	副射击（射击+格斗）
R2	特殊格斗（跳跃+格斗）
R3	EX觉醒（射击+格斗+跳跃）
Select	快速锁定最接近的目标



其他操作/术语解释

术语	解释
光束枪（BR）	高达的代表武器，大部分机体的主射击。通常只能单发使用，但配合ND取消硬直可以做出连射，一般三发命中便能令敌人倒地。
火箭弹（BZ）	与BR的不同点在于实弹属性，跟其他射击碰撞会被抵消掉，优点是DOWN值较高，诱导和威力都比BR理想，但发生速度和弹速比较慢。一般作为副武器被使用。
机枪（MG）	连射能力强但DOWN值、单发伤害极低，弹数较多，一般全部用完才会重新填充，多出现于1000Cost的机体中。
蓄力射击（CS）	视乎机体不同，有射击蓄力（SCS）、格斗蓄力（格CS）和多段锁定蓄力（MCS、俗称“双锁”），蓄满后松手机体便能使出相应的蓄力射击，部分机体可进行多段蓄力。单段蓄力未满的时候松手再重新按住便能在蓄力过程中使出对应键位的攻击。MCS则需要蓄力满后切换一次锁定目标才能实现。
格斗（N）	根据机体不同，格斗动作、伤害、连击段数、追向性各有差异。根据输入的指令不同，格斗有以下分类：
	N格：直接按△使出
	横格：按住←/→+△
	前格：↑+△
	后格：↓+△
	BD格：BD状态下按△
	特殊格斗：同时按下跳跃+格斗
	派生格斗：部分在格斗的连段过程中输入方向键，机体会做出各种不同的后续动作。
Step	相同方向按两次，机体会消耗Boost槽做出短距离回避动作，能躲开一些诱导射击或追尾强的格斗攻击。
BD	BoostDash，快速按两下跳跃键，机体往一个方向快速移动，会消耗Boost槽，因为只是单纯的推进，无法甩开诱导攻击。
防御	快速输入“↓↑”两个指令，长按“↑”可维持防御的动作一定时间。防御同样会消耗Boost槽，可以用BD取消。如果成功防住了连续多段的攻击（如照射、机枪等），就算Boost槽用完了机体依然能将后续的攻击全部防御下来。另外，防御能增加EX槽和Boost槽，而且全部机体都可以防御。
变形	跳跃（×）+Step，长按跳跃键或方向键才能维持变形的形态。部分机体能变成MA或类似的形态移动。
Down	指机体受到一定程度的攻击后变成黄锁状态强制落地的情况，Down状态下至起身后一小段时间内仍然处于无敌状态。Down落地后能马上起来，也能装死到一定时间后才自动起身。鉴于各种武器的“Down值”不同，令对手陷入Down状态的攻击次数视武器而定，而“夺Down”就是指快速将对手打成黄锁。

战力相关

本作中机体的战力分4个等级，分别是3000、2500、2000、1000。游戏开始后对战的双方默认有6000点战力值，战斗中如果玩家驾驶的机体被击破，消耗掉所属一方对应机体等级的战力值便能重新回归战场。直到其中一方战力值为0，战斗便分出胜负。

Cost Over

如果某一台机体被击坠后重新返回战场的时候，团队剩余的战力小于归复的机体等级时，这台回归的机体就会出现Cost Over从而导致耐久减少。举例来说，如果现在剩余的战力只有4000，突然我方有一台3000Cost的机体被击落了，那么这台机体重返战场后剩余战力就是：4000-3000=1000<3000，于是这台机体耐久力就会减少，但相反如果被击坠的是一台2000Cost的机体，那么情况就是4000-2000=2000，剩余战力刚好和机体等级相同，因此不会发生耐力减少。发生Cost Over后剩余机体耐久力情况可以对照下表：

Cost	HP	剩余战力&Cost Over后HP变化			
		500	1000	1500	2000
3000	750	130	250	–	500
	720	120	240	–	480
	700	120	240	–	470
	680	120	230	–	460
	650	110	220	–	440
	640	110	220	–	430
	600	100	200	–	400
2500	680	140	280	410	–
	640	130	260	390	–
	620	130	250	380	–
	600	120	240	360	–
	580	120	240	350	–
	540	110	220	330	–
2000	620	–	310	470	–
	600	–	300	450	–
	580	–	290	440	–
	540	–	270	410	–
	520	–	260	390	–
1000	350	180	–	–	–
	330	170	–	–	–
	300	150	–	–	–
	280	140	–	–	–

各等级耐久范围	
3000	标准680、最高750、最低600
2500	标准620、最高680、最低540
2000	标准580、最高620、最低520
1000	标准330、最高350、最低280

机体等级配搭优劣详解

1000+1000：优点是不会发生Cost Over，但是火力严重缺乏，总耐久甚至还不如3000+3000的组合，连带觉醒发动次数也相对减少，加上1000Cost恶劣的性能想保存耐久也非常困难，除非是战略需要否则不推荐这个配置。

1000+2000：理论上总体力最高的配置，中低端消耗。比较理想的战力分配是1000机体落三次，2000落1次。因此战斗前期2000Cost应该适当保存战力，直到1000Cost落了两次之后转换位置，千万别在1000机体落了三次之后才落，否则出现Cost Over。另外，两人应该尽量争取到合计4次的半觉醒。

1000+2500：平衡性比1000+2000更稳定的组合，总体力也仅次于后者。理想的情况是2500落一次1000落三次，刚开战的时候应该让2500的机体当前锋，1000机体在队友被击落前尽力别落两次。



1000+3000：1000机体每落一次就会导致3000机体归复后HP少一截，因此理想的情况是3000机先落，然后转后卫让1000机主攻。总的来说是一个不太讨好人的组合，1000机如果开始时太保守可能会令3000被围殴，但是自己先落3000机会更惨。

2000+2000：配置平均的组合，两台机体都能一落而且不怕Cost Over，但是位置的分工会比较暧昧，虽然理论上两人都能发动两次半觉醒但现实中不容易实现，给人高不成低不就的感觉。特别是中后期对方用上先落追击（谁先落就追着谁打）的战术会非常尴尬。

2000+2500：跟2000+2000的组合有点类似，最好先让2500先落避免Cost Over。

2000+3000：标准充实的组合，前后位分工明确，整体性能出色，输出和体力都有保证Cost Over的影响也小。前期让2000的保存耐久，让3000机体先落，因为血量较多3000机体落前后都可以半觉一次，后期还能争取一次，2000至少也有一次觉醒。强烈推荐。

2500+2500：也是高不成低不就的组合，分工跟2000+2000一样模糊，而且无论谁后落都要面对Cost Over的威胁，并不推荐。

2500+3000：跟3000+2000差不多的组合，爆发力上更具优势，无论是让3000先落还是2500两落的配置都能保证输出，但是如果不注意分工和保存血量，任何一台机体被Cost Over回来吃个三连射就会挂。

3000+3000：两机加起来只能一落，如果不事先确定好分工让其中一人保存体力，这个配置会相当脆弱，当然也可以两边都不落争取完胜。除非是固定组合，否则同样不推荐这个配置。

Extreme Action

本作新增加的"Step取消"和前作的"Next Dash"系统都被归类为"Extreme Action"，具体可以看下文：

NEXT DASH：俗称ND，前作开始加入的系统，具体是用BD来取消除了落地以外几乎所有动作的硬直。利用ND能够能派生出很多的攻击方式，比如最基本的ND三连射。必须注意的是BD之后无法紧接着用Step。

Step取消：俗称"虹Step"，本作新增动作，格斗攻击可以用Step进行取消。与ND取消不同，Step取消后因为没有硬直时间，所以能迅速衔接上各种攻击动作，形成更加丰富多变的连段。

衍生技巧

BD惯性跳跃：BD之后松手然后再按下跳跃键，机体会利用BD带来的惯性做出长距离的大跳。根据机体性能不同，这个动作也会带来不同的效果。熟练利用惯性跳跃能避免很多下落过程中被敌人抓到落地的机会。实战中用这个方式移动能令机体运动轨迹更难被捉摸同时，惯性运动的过程也不会产生Boost的消耗，因此是必须掌握的技能。

连射：使用射击之后马上用BD来取消硬直继续射击。游戏中，除了像Z高达、能天使等锻



有连射特性BR的机体之外，大部分机体的BR或BZ只能单发使用，而利用这个方法能使这些机体的射击武器实现连射的效果。只要Boost槽跟子弹没用完，几乎任何机体都能用这个方法展开弹幕攻势。不过要注意残弹数以及Boost剩余量，某些残弹数较少的机体不适合这种作战方式。

格斗连段：同样是“Extreme Action”系统带来全新技巧，主要是由于大部分机体的格斗技都无法直接打Down，而且伤害也有限。格斗捉到敌人后，用Step或ND取消动作在接上新的格斗技来组合连段不仅能有效将敌人打Down，还能大大提高伤害，就以大部分机体标准的三段N格为例，正常时NNN便能完成一套标准连段，但利用Step取消系统我们可以做到“NN>Step取消>NNN”。这样大部分机体的格斗都能稳定打出200以上的伤害，因此除了掌握机体本身的连段和派生之外，怎样用“Step取消”来实现更高的伤害也非常值得研究。

EX觉醒

本作重新回归的系统，EX槽积蓄到50%后便能发动EX觉醒。觉醒发动后EX槽会慢慢减少，直到EX槽全部耗光后觉醒状态结束。满槽觉醒能维持14秒，而最短半槽只有7秒。另外满槽状态下发动觉醒能强制从敌人的攻击中挣脱，避免后续伤害，但同时EX槽会减少30%。部分机体在觉醒状态下再按一次觉醒的指令便能使出威力强劲的觉醒攻击。EX觉醒具体带来以下提升效果：

1. 弹药全部装填满，包括部分无法自己装填的援护；
2. 子弹装填速度、蓄力时间为原来的1.5倍；
3.Boost槽瞬间回复；
4. 攻击伤害提升5%（部分机体除外）；
5. 受到伤害减少20%（部分机体除外）；
6. 所有攻击Down值下降；
7. 部分机体武装和格斗技得到强化，部分机体可使用觉醒技；
8. 满槽发动觉醒能够强制从敌人的攻击，束缚中挣脱，黄锁状态也能强制起身。

回复EX槽的方法有（效率从上到下）：

1. 自机被击落；
2. 受到攻击；
3. 僚机被击落；
4. 攻击敌人造成伤害；
5. 防御成功。

觉醒的使用

觉醒的时候根据EX槽的长度可以分成半觉醒和全觉醒两种，全觉醒除了能强制挣脱敌人的攻击以及维持时间长一点之外与半觉醒没有任何区别。实战中有这么两种情况，一是跟敌人周旋到大家的Boost都用完了的时候，马上发动觉醒让Boost回复然后冲上去追击敌人的落地；二是被敌人逼到耗光Boost槽正要被抓落地的时候，马上觉醒让Boost槽回复然后逃跑。将一次全觉醒分成两次半觉醒来使用，就意味着多一次瞬间装填弹药（特别是无法自己装填的那种）的机会，多一次瞬间装填Boost槽的机会，比起全觉醒单纯延长几秒觉醒时间的好处不言而喻。



全机体使用指南

ガンダム

正式名称：RX-78-2 GUNDAM　　驾驶员：アムロ・レイ(0079)

Cost：2000　耐久力：580　变形：×　换装：×　觉醒技：○

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ビ-ム・ライフル	7	70	BR射击。
CS	ス-パ-ナパ-ム	–	95	小范围内发生爆炸，根据命中的位置，伤害在100左右浮动。
副射击	ハイパ-・バズ-カ	3	99	诱导较好的火箭筒，弹药用完后才开始装填。
特殊射击	ビ-ム・ジャベリン(投掷)	–	90–140–190	发动较慢的标枪攻击，可蓄力，带短时间束缚效果。
特殊格斗	ガンタンク 呼出	3	76	三段抛物线诱导弹。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	173	–
	派生：NN>前N>N	205	主力伤害输出攻击。
前格斗	前N	90	判定较强的直线突刺，伤害较低。
横格斗	横NN	170	广范围的流星锤旋转攻击。
后格斗	后N	80	防反技，速度较快且反击判定较广。
BD格斗	BD时前N	90	跳踩攻击，诱导强且不容易被中断。

觉醒技

名称	输入	威力	备注
ラストシュ-ティング	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	263	将对手砍飞然后给予最终一击，能在格斗连段中使用。

点评

性能既平均又标准的机体，BR和BZ构成简单实用的武装，主射CS从前作的高威力射击改成了炸弹投掷，使得元祖高达没了最高威力的单发招式但换来了更好的牵制能力。前作不少酷爱使用1000机的玩家常用的钢坦克虽然被取消了，但却作为援护来支援阿姆罗，抛物线的射击轨迹能很好地捕捉对手同时夺Down。格斗能力虽然不能与格斗机相提并论，但本身性能不差，派生、防反等技能应有尽有，该近战的时候还是能放手一搏。正因为元祖高达具备了很多标准而又实用的东西，使他非常适合新手使用，也适合联机时野组作战。虽然缺乏了特别鲜明的特色令他很难有更出色的表现，但熟练掌握这些基本的武装之后还是会比某些个性太鲜明的机体有更好的发挥。

シャア专用ゲルググ

正式名称：YMS-14　　驾驶员：シャア・アズナブル(0079)

Cost：2000　耐久力：600　变形：×　换装：×　觉醒技：×

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ビ-ム・ライフル	5	65	威力低而且弹数少，射角差的BR。
CS	ビ-ム・ライフル(3连射)	–	65–110–136	蓄力时间4秒 。
格斗CS	ビ-ム・ナギナタ(投掷)	–	80–110–140	三段蓄力，每段蓄力时间4秒
副射击	ビ-ム・ナギナタ(回转投掷)	1	1hit40	将手上的到当回旋镖扔出。
特殊射击	エルメス 呼出	1	30	装填时间20秒，4发浮游炮攻击，全部命中伤害约110。
特殊格斗	反击	–	115	发动后接三段格斗，Boost消费较多。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	185	输出稳定的三段格。
	派生：N>前N>N	189	–
	N>前N>后N	185	–
	NN>前N>N	216	威力高但攻击段数多，容易遭到其他人反击。
	NN>前N>前N	217	–
	N>后N	–	–
	NN>后N	192	–
前格斗	前NN	115	具有盾判定的格斗招式。
横格斗	横N	105	发生、判定优秀且不容易中断，但威力较低。
后格斗	后N	80	–
BD格斗	BD时前N	92	命中敌人后自动派生出其他攻击。

点评

前作的 BOSS 机的援护变成了可选用机体，而 BOSS 机反而变成了援护不得不说是一件很奇怪的事情。性能比较平均，射击武装种类少使得这台机体不得不积极点展开近战。主射 CS 不会消耗主射的弹药，能缓解弹药数上的紧张，副射击和格斗 CS 也能起到非常不错的牵制作用。召唤**エルメス**看上去拉风但实际上跟放 4 个浮游炮出去攻击没有区别，可怜的伤害顶多也起到牵制作用，装填时间 20 秒更是惨不忍睹，还是适合放出去之后牵制对手并创造使用格斗的机会。综合来说性能比不过元祖，发挥有限，如何掌握各种牵制技巧带入格斗是用好这台机体的重点。



アッガイ

正式名称: MSM-04 ACGUY	驾驶员: アカハナ

Cost：1000 耐久力：330 变形：× 换装：× 觉醒技：○

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	バルカン	90	8～102(15hit)	–
副射击	ジュアッグ 呼出	3	35～	能防御射击攻击。
特殊射击	アッグガイ 呼出	3	89	–
特殊格斗	アッグ 呼出	3	78/91	空中和地上使用的性能不同。

格斗	输入	威力
通常格斗	NNNNN	174
	派生：NNNN>射击	162
前格斗	前N	85
横格斗	横N>NNN	122
后格斗	后N	80
BD格斗	BD时前N	108



觉醒技

名称	输入	威力
アッガイ队 呼出	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	85

点评

主射性能不错，弹数不高但恢复速度够快。走地型 BD 使他在地上移动速度非常快，作为 Cost1000 机体没有拔尖的优势，远程方面因为作为主射的机枪要频繁上弹，输出非常乏力。倒是格斗攻击威力在 Cost1000 机体中比较理想，而且多种优秀的援护是本机体的最大的特点，因此要用好这台机体非常考验到驾驶员对机体——特别是援护的熟悉程度。因为输出上的不足，龟霸在实战中多偏向于用各种召唤援助队友，所以僚机的选择也会直接影响到这台机体的发挥。平时如果被敌人盯上了，应回避和引开敌人的视线，而如果被敌人无视就要用格斗见缝插针。

Zガンダム

正式名称：MSZ-006	驾驶员：カミ-ユ・ビダン

Cost：2500 耐久力：620 变形：○ 换装：× 觉醒技：○

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ビ-ム・ライフル	6	70	能够三连射且可以手动上弹的BR。
CS	ダミ-バル-ン	–	73	召唤出大陨石，碰到目标或一定时间后爆炸。
副射击	グレネ-ド ランチャ-	2	～128(1Hit76)	诱导极强的导弹二连发。
特殊射击	ハイパ-・メガ・ランチャ-	1	150	高威力单发射击，装填时间较长，主要用于抓落地。
特殊格斗	ビ-ムコンフュ-ズ	1	133	–
变形副射击	ビ-ムガン	5	50(25)	双重光束，一发伤害25，两发命中50。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	174	–
	派生:NN>前NN	207	–
前格斗	前NN	134	–
横格斗	横NN	129	–
后格斗	后N	65	水平把剑投掷出去，能在一定时间内造成麻痹效果。
射击派生	横N>射击	～155	3发射击命中后威力最高。
BD格斗	BD时前N	138	–
变形格斗	（MA形态下）N	90	–
变形特殊格斗	（MA形态下）特格	50	–
觉醒时	(MA形态下)特格	192	觉醒时限定

觉醒技

名称	输入	威力
ハイパ-ビ-ムサ-ベル	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	315

点评

本作从 Cost2000 升格成为 Cost2500 的机体，可见这台机体的性能的出众之处。Z 高达是一台武装非常丰富的射击型机体，BR 具有同 Cost 相称的攻击力，对应三连射的功能保证了夺 Down 能力，而且在手动装填弹药面前根本就不存在没子弹的问题。特殊射击是高威力高射速的镭射炮，单发，可以用来抓落地或惩罚那些大硬直的攻击。副射击是诱导优秀的 2 连发导弹，猜到对手 Boost 槽所剩无几的时候发射过去能令对手陷入很尴尬的境地。

格斗方面派生比较少，而且威力不高，但对 Z 高达来说无关痛痒，因为射击种类丰富而且不担心残弹，大多数场合可以不用格斗。也正因为各种武装，使得 Z 高达能应对任何情况，跟任何机体配搭都有不错的表现。

百式

正式名称：MSN-00100(MSN-100) HYAKUSHIKI

驾驶员：クワトロ・バジ-ナ

Cost：2000 耐久力：520 变形：○ 换装：× 觉醒技：○

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ビ-ム・ライフル	5	70	对应手动上弹的普通BR。
CS	ビ-ム・ライフル(高出力)	–	125	高威力射击，发动时机体会停顿一下，命中后敌人强制倒地。
副射击	クレイ・バズ-カ	3	80~150	发射一定距离后炮弹扩散。
特殊射击	メガ・バズ-カ・ランチャ-	1	261~303	可以缓慢左右调整方向的照射射击，光束射出前可以取消。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	166	3段格斗。
前格斗	前N	75	发生速度快，判定优秀。
变形派生	变形后长按方向键>N	100	瞬间从爆击机上跳下攻击敌人，输入的方向键随意。
横格斗	横N	70	对方无法受身的横砍。
	派生：横N>射击	126	砍飞敌人后从背后给敌人一枪。
	横N>特格	158	砍飞敌人后追加纵砍，同样不容易被中断。
后格斗	后N	76	–
	派生：后N>射击	132	–
	派生：后N>特格	164	–
特殊格斗	特格	110	跳砍，带麻痹属性，可以说是百式的生命线。
BD格斗	BD时前N	20～104	–
变形格斗	变形后N	20～94	马上解除变形状态发动攻击。



觉醒技

名称	输入	威力	备注
メガ・バズーカ・ランチャー+メタス	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	332	带霸体的照射攻击。

点评



远近皆宜的万能机，Cost2000 标准伤害的 BR 同样对应手动上弹，子弹数完全不用担心。BZ 扩散后范围不错，干扰效果出色，进攻的时候能看准机会插入主射的 CS 来提高伤害。至于照射攻击准备时间很长，实用性不尽人意，主要用来抓空槽落地或起身。格斗方面取消了前作的格斗反击技能不得不说是一大遗憾，换来的跳砍动作倒是在进攻能力方面作出了相应的补偿。因为格斗动作基本上都是简单的几下，而且全部能用特殊格斗来取消，使得百式在格斗过程中不容易被其他人打断。

另外，本作百式的耐久值可怜地只有 520，在 2000Cost 中跟 F91 双双垫底，加上本身也没有强大到可以不被人摸到的性能，所以使用百式对操作还是有一定要求。跟前作一样，战力不足 2000 的时候被击坠同样会以耐久力 100 的状态归复，不过不同的是这次归复后性能大打折扣，除非快要获胜否则也是等死的命运。

メッサーラ

正式名称：PMX-000 MESSALA　　驾驶员：パプテマス・シロッコ

Cost：2000　耐久力：580　变形：○　换装：×　觉醒技：○

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	メガ粒子炮	6	90	两根光束射击，1根光束45伤害
CS	9连装ミサイルポッド	–	55～107	8发导弹发射
副射击	メガ粒子炮(照射)	1	160	带麻痹效果的照射
特殊射击	ガブスレイ呼出	3	140	无法重新装填，1发15伤害

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	167	–
前格斗	前N>N	95	–
横格斗	横N>N	134	抓住敌人后攻击。
	派生：横N>射	169	抓住敌人后发射导弹。
后格斗	后N	143	抓住敌人扔到空中。
BD格斗	BD时前N	95	–
特殊格斗	急速变形	特	–
变形格斗	变形中格斗	85	解除变形后攻击。
变形特殊格斗	变形中特格	–	–

觉醒技

名称	输入	威力	备注
プレッシャー	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	0	令周围敌人麻痹的冲击波。

点评

红锁相当长，CS 的导弹攻击有很出色的诱导功能，干扰效果一流。照射攻击虽然威力不高但是命中后敌人会进入麻痹状态，这点算是照射攻击中最有特色的，ND 取消后可以接上其他攻击。主射击伤害虽然高，但是发生慢，诱导也不好，高 Down 值也不适合追击对手，直接影响到机体的整体实用性，加上较差的机动性使得它同样很容易受到攻击。

变形后格斗派生很多，但实用的没几招，惨不忍睹的伤害注定使格斗成为鸡肋。综合能力比较差劲的机体。

フルアーマーZZガンダム

正式名称：FA-010S　　驾驶员：ジュドー・アーシタ

Cost：2500　耐久力：620　变形：×　换装：△(パージ)　觉醒技：○

全装甲ZZ

主射击	名称	弹数	威力	备注
射击	ダブル・ビーム・ライフル	7	70(35)	–
射击CS	各ミサイル一齐发射	–	–	大量导弹散射攻击，一发威力10。
副射击	ダブルキャノン	4	90(45)	2hit命中后敌人强制倒地。
特殊射击	腹部ハイ・メガ・キャノン	2	252/觉醒时310	高威力照射攻击。
格斗CS	ハイパー・メガ・カノン+背部ミサイルポッド	–	326	超大威力照射攻击，使用后变成强化型ZZ状态，并且被击坠前无法返回全装甲ZZ状态。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NN	133	–
前格斗	前N	113	–
横格斗	横N	65	–
后格斗	后N	75	带麻痹效果的攻击。
BD格斗	BD时前N	100	–
特殊格斗	特格	30	带霸体的拥抱攻击。
	派生：特格	160	命中后敌人无法受身。
	派生：特格>射击	204	威力为完全命中后的数据。
	派生：特格>特射	280/觉醒时340	–

强化型ZZ

主射击	名称	弹数	威力	备注
射击	ダブル・ビーム・ライフル	5	70(35)	–
CS	背部ミサイルポッド	–	–	大量导弹散射攻击，一发威力10。
副射击	ダブルキャノン	4	90(45)	2hit命中后敌人强制倒地。
特殊射击	头部ハイ・メガ・キャノン	1	195	–

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	168	–
前格斗	前N	99	–
横格斗	横N>N	168	–
后格斗	后N	75	附带麻痹效果的攻击。
BD格斗	BD时前N	100	–
特殊格斗	特格	20	–
	派生：特格>N	120	命中后敌人无法受身。
	派生：特格>射击	210	–
	派生：特>特射	249/觉醒时270	–

觉醒技

名称	输入	威力
ハイパー・ビーム・サーベル	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	295

点评

本作 ZZ 有两种模式，出场后默认的全装甲（FA）形态和普通的强化型 ZZ 形态。FA 形态下火力非常强劲，CS 的是射出大量导弹攻击，干扰能力一流。腹部的照射攻击不需要蓄力，而且残弹数最高有两发，加上枪口补正和发生速度优秀，配合导弹使用能制造出很多使用机会。格斗方面，FA 形态下部分格斗攻击（比如特格的拥抱）有霸体，性能也比得上一些格斗机，不过 FA 形态的缺点是运动性能差，笨重感表现无遗，还好有 20% 的伤害削减，多少能弥补立回上的劣势。

使用了蓄力格斗的照射攻击后就会变成普通的 ZZ 形态。立回能力有所提升但换来的是武装性能大减，最明显的就是 CS 导弹变少了，格斗攻击的霸体和伤害削减也没了。觉醒状态发动后倒是所有攻击都有霸体，而且各种动作也会加快，合理运用觉醒能填补两种形态各自的劣势，可以说是一台个性鲜明的机体。



キュベレイ

正式名称：AMX-004 QUBELEY　驾驶员：ハマーン・カーン

Cost：2500　耐久力：620　变形：○　换装：×　觉醒技：×

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ビーム・ガン	8	80	普通BR射击。
CS	ファンネル【一齐射出】	–	22～143	所有浮游炮放出去。
副射击	ファンネル【设置】/【射出】	12	30×3	3个浮游炮同时发射。
特殊射击	ファンネル【射击】	–	–	设置出去的浮游炮一起射击。
特殊格斗	プレッシャー	1	0	令范围内的敌人无法动弹。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	168	–
前格斗	前NNN	210	–
横格斗	横N	127	–
	派生：横N>N>射击	182	浮游炮3Hit
后格斗	后N>N	76	–
	派生：后N>N>射击	164	浮游炮4Hit
BD格斗	BD时前N	90	–

特殊技能

名称	条件	威力	备注
ハンマ・ハンマ呼出	自己受到敌方的射击	76	耐久150以下，并且落地后出现。
Rジャジャ呼出	敌人进入红锁范围内	58	耐久150以下，并且落地后出现。

点评

本作从3000Cost的机体降级到了2500Cost，作为以浮游炮为主要攻击手段的机体，立回显得非常重要。主射击无论威力还是弹数都非常优秀，配合特性不错的浮游炮能够轻松展开攻势。CS是全部浮游炮飞出去包围对手射击，这招不会消耗浮游炮的子弹，但是光用这招敌人很容易躲开，必须配合主射。白色卡碧尼的缺点是缺少能够轻松夺Down的招式，而且武装较少，即使主射优秀但是单靠它和浮游炮还是会有输出瓶颈，而且比较悲剧的是一旦被“推倒”，设置出去的浮游炮会全部回来。白色卡碧尼的运动性能虽然优秀，但是体型还是惹来不少问题，很考验驾驶员的操作技术，如何掌握浮游炮性能是使用好这台机体的关键。

另外，机体耐久在150以下的时候能召唤出两个援护，某种意义上能在最后关头起到很好的作用。

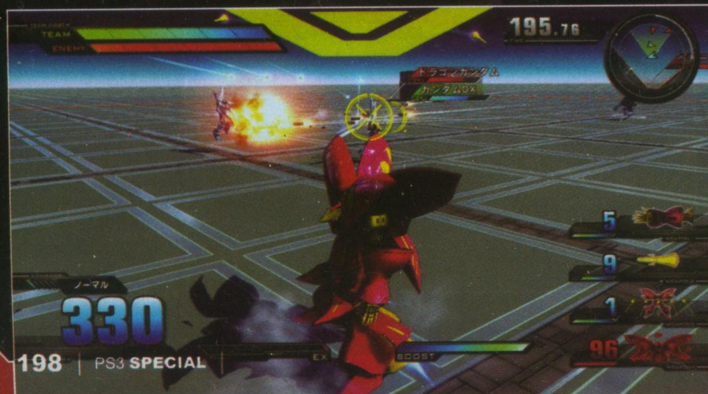
キュベレイMk-II(プルツー机)

正式名称：AMX-004-3 QUBELEY Mk-II　驾驶员：プルツー

Cost：1000　耐久力：330　变形：×　换装：×　觉醒技：×

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ビーム・ガン	5	75	威力优秀，但枪口补正较差。
副射击	ファンネル【射出】	12	30×3	利用3个浮游炮同时射击。
特殊射击	ファンネル【一齐射击】	1	30	放出最多9个浮游炮进行射击。
特殊格斗	ファンネルモード	100	15	进入分散浮游炮模式。按特殊格斗、特殊射击可解除。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	168	性能较差的格斗攻击。
前格斗	前N>N	125	–
横格斗	横N>N	132	X字斩击，主力格斗技能。
后格斗	后N	70	–
BD格斗	BD时前N	69	–



点评

同样遭到降级的机体，不过性能跟前作有所差异。本来作为1000Cost的机体却拥有浮游炮已经是犯规了，偏偏这些浮游炮性能还相当出众，加上机体本身不错的机动性，使得它完全可以作为射击机生存下来。新追加的格斗攻击在危机关头能起到防身的作用。

虽然机体的能力优秀，但缺点还是非常明显的。首先是输出问题，本机始终是1000Cost机体，浮游炮优秀但伤害终究有限，弹药数也应付不起持久战——虽说本身的耐久也也撑不了多久，但在这之前如果用得太猛很容易出现没子弹的情况，因此这台机体更加适合组织速攻。善用半槽觉醒装填弹药对她来说非常重要（虽然初期没多少使用的机会）。另外，新追加的特殊格斗技能“ファンネルモード”能将全部浮游炮放出去不停射击直到时间结束，但是这个状态下自己就是一个活靶，实用性不高。



νガンダム

正式名称：RX-93 ν-GUNDAM　驾驶员：アムロ・レイ(0093)

Cost：3000　耐久力：680　变形：×　换装：×　觉醒技：×

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ビーム・ライフル	8	75	威力是3000机体标准等级的BR攻击。
CS	ダミー・バルーン	–	(1ヒット)73	主要用作防御手段。
副射击	フィン・ファンネル	12	27	除了装填速度，全机体中性能最高的浮游炮。
特殊射击	ニューハイパー・バズーカ	3	104	直接命中伤害90、爆风伤害20。
特殊格斗	フィンファンネル・バリア	300（维持时间）	–	能同时防御光束和实弹的力场，可说是ν高达的生命线。使用过程中浮游炮一次只能放出一个。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	174	最主要的格斗攻击。
	派生：N>前NN	176	比较方便追击的三段攻击。
前格斗	前N>N	101	2段突刺。
横格斗	横N>N	174	–
后格斗	后N	86	–
BD格斗/特格派生	BD时前NNNN	210	威力最高的格斗攻击，但攻击时间长容易被其他人打到。

点评

BR+BZ可以说是很多高达的标准搭配——ν高达就是这种搭配的代表之一，加上符合3000Cost机体的标准的威力和弹药数，ν高达上手起来非常容易。但ν高达之所以能成为3000Cost的机体，还是多得他那全游戏性能最优秀的浮游炮。

ν高达在放出浮游炮的时候会原地停顿一下，所以使用的时候一定要注意在没有被敌人双重锁定，或者没有攻击往自己飞来的时候用，特别是前一种情况，往其中一个敌人放浮游炮去打另一个敌人能起到非常有效的干扰作用。不要指望靠浮游炮作为主要输出而一次全部放出去，毕竟弹数有限，有机会放两三个，立回的时候见缝插针放一到两个进行干扰即可，配合自身的BR和BZ在中距离展开弹幕攻势是ν高达的主要作战思路。除此之外，ν的格斗性能不俗，利用浮游炮能制造出很多使用格斗的机会，如果自己的Boost槽剩余不多或者距离关系无法用格斗也不要紧，直接给对手一发BZ即可，BZ的诱导和射角非常优秀，作为主要输出也相当合适，距离近的话炸飞敌人后还能冲上去接格斗。前作中要濒死才能发动的力场变成了通过特格发动，令ν高达生存能力大大提升，特别是被CostOver后能顽强生存一段时间，但是浮游炮一次只能放出一个，也是有得有失。

管理好自己的浮游炮残弹，以及灵活地将三种武装组合起来进行干扰＋进攻是驾驶ν高达的基础。

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

サザビー

正式名称:MSN-04 SAZABI	驾驶员:シャア・アズナブル(0093)

Cost:2500 耐久力:620 变形:× 换装:× 觉醒技:×

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ビーム・ショットライフル	8	75	普通的BR。
CS	腹部メガ粒子炮（扩散）	–	137	中距离扩散粒子炮。
副射击	ファンネル	6	27	浮游炮攻击。
特殊射击	腹部メガ粒子炮（照射）	1	~214	腹部粒子炮射击，发生速度较快。
特殊格斗	ヤクト・ドーガ呼出	1	~70	召唤ギュネイ和クェス机。一段时间内跟随者主机。
后格斗	トマホーク投げ	∞	65	投出武器，命中后敌人陷入麻痹状态。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	173	–
前格斗	前N	75	–
横格斗	横NN	121	–
派生	横N>前N	160	抓住敌人后放出导弹攻击。
BD格斗	BD时前N	174	–

点评

射击武装非常丰富的机体，输出也有2500Cost标准的等级，没有BZ，取而代之的是照射攻击和浮游炮，因为体型关系多少影响到机动性，使得沙扎比成为面向中级玩家的机体。作为威力最大的远程武器，腹部粒子炮有良好的发生速度，利用浮游炮能制造不少使用的机会。

至于格斗方面，横格是主力招式，前格的推进性能也能发挥不错的作用。不过还是因为体型关系，一旦攻击落空很容易遭到反击。所以作战时还是多点利用射击比较稳妥。特殊格斗是召唤两个援护出来支援，援护会跟着主机一起射击，输出会提升不止一个档次。

ガンダムF91

正式名称：F91 GUNDAM FORMULA NINETY ONE

驾驶员：シーブック・アノー

Cost：2000 耐久力：520 变形：× 换装：× 觉醒技：×

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ビーム・ライフル	7	70	威力与2000机体相称的BR。
射击CS	ビーム・ランチャー	–	122	1HIT威力45、3HIT强制倒地。
格斗CS	ビームシールド投げ	–	57	–
副射击	ヴェスバー	1(2)	140	1HIT威力70。M.E.P.E发动后弹数2发。
特殊射击	ビギナ・ギナ呼出	3	95	不能重新装填的召唤攻击。
特殊格斗	M.E.P.E.	100（维持时间）	–	F91专属机能，开场后从0开始积蓄。发动后移动过程中出现残像令敌人无法准确锁定，但受到伤害加倍并且状态强制结束。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	173	主力连段。
	派生：NN>前N	178	对方不能受身而我方可以追击。
前格斗	前N>N	167	–
横格斗	横N>NN	167	–
	派生：横N>前N	121	动作时间较短。
后格斗	后N>N	135	补正优秀的多段2连。
	派生：后N>射击	150	同时发射两发，消耗相应弹数。
	派生：后N→射	182	–
	派生：后NN	177	M.E.P.E.发动后才能使用。
BD格斗	BD中前N	106	判定较强的多段攻击。
M.E.P.E.时			
特殊格斗	–	123	M.E.P.E.时专用特殊格斗，具有多段伤害。

点评

优秀的运动性和低血量历来是这台机体的特点。本作取消了两种变装，主射是普通的2000Cost水平的RB，主射CS则是三连发射击，整体火力比上不足比下有余。副射击弹速比较理想，单发高伤害的设定也适合用来抓落地。全部武装弹药数加起来不多，如果不适当使用CS很快就陷入没子弹可用的状态。格斗方面，F91的格斗伤害虽然不高，但判定较强，普通格斗以及其派生都有不错的表现，BD前格能挡住前方过来的各种射击，敌人Boost槽所剩无几的时候出这招能令敌人非常头疼。

M.E.P.E.是F91区别于其他机体的最大特征，开场后从0开始积蓄，到100才能发动。发动后移动过程会出现残影令敌人锁定的位置比自己慢一拍，可以说是F91的生存技能，也是靠这一技能F91可以弥补耐久力上的劣势。但M.E.P.E.同样是一把双刃剑，发动后不注意Boost槽消耗，又或者不同时留意敌人的攻击到处乱飞的话还是会轻易被打下来，而且这个状态下受到攻击伤害会加倍，对耐久少的F91来说是相当致命的，所以使用F91须要掌握一定程度的立回能力，不熟悉其特性使用会很吃亏。



ベルガ・ギロス

正式名称：XM-05	驾驶员：ザビーネ・シャル

Cost：1000 耐久力：330 变形：× 换装：× 觉醒技：×

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ヘビーマシンガン	80	12~108	威力极低的机关枪，可进行10连射。
副射击	ショットランサー射出	1	80	附带麻痹效果。
特殊射击	シェルフ・ノズル	2	59	能透过输入方向改变弹道。
特殊格斗	デナン・ゾン呼出	3	90	附带麻痹效果。
格斗CS	バグ召唤	–	74	带麻痹效果的攻击。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	168	3段斩击。
	派生：N>前N	148	单发突刺派生。
	派生：NN>前N	167	多段突刺派生。
前格斗	前N>N	137	用枪进行2段突刺。
	派生：前N>后N	165	抓住敌机然后扔出去。
横格斗	横N>NN	168	–
后格斗	后N	147	初段命中后敌人不能受身。
BD格斗	BD中前N	159	发生较快而且判定较强的格斗攻击。
	派生：BD中前→射	146	射击不会造成子弹数消耗。

点评

机体的武装很多都是倾向于麻痹系，因此有不少使用近战的机会。机体的提醒比较小，机动性出众，生存能力令人满意，作为1000Cost机体在战斗中作为前锋也算合适。善用各种武装令敌人产生硬直然后用格斗重创敌人是主要的作战思路。

V2ガンダム

正式名称：LM314V21(LM314V23/24) VICTORY TWO(-ASSAULT BUSTER)GUNDAM

驾驶员：ウッソ・エヴィン

Cost：3000 耐久力：650 变形：× 换装：○ 觉醒技：○

V2ガンダム

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ビーム・ライフル	8	70	–
副射击	マルチプルランチャー	5	99	–
特殊射击	アサルト/アサルトバスターに換装	100（能量槽）	–	能量槽满的时候能切换成V2アサルトバスター，能量槽不足100的时候可普通形态和V2アサルト形态间互换。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	129	性能一般的格斗攻击，伤害也相对较低。
前格斗	前N	71	–
横格斗	横N>N	132	–
后格斗	后N>NN	178	–
BD格斗	BD时前N	85	举盾突进，能防御子弹。
特殊格斗	特格NN	142	光之翼攻击，攻击范围超广而且速度快，不容易被打断。优秀的防身技能。

觉醒技

名称	输入	威力
光の翼最大パワー	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	265

V2アサルト

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	メガビ–ムライフル	3	90	威力是3000Cost中比较优秀的，弹速快Down值高，但子弹极少，适合远距离抓落地但不适合弹幕战。
射击CS	ヴェスバ–	–	110	–
副射击	メガビ–ムライフル照射	1	200	高威力的单发照射攻击，发生速度极快，同样适合远距离抓落地。
特殊射击	ノ–マル/アサルトバスタ–に换装	–	–	–
特殊格斗	Vビ–ム射出	2	70	–

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NN	129	前、横、后（盾牌设置后）、BD格全部一样。
后格斗	后N	30	当敌人碰到设置的盾牌才能给予伤害。

V2アサルトバスタ–

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	メガビ–ムライフル	7	100	能使V2跃升到4000Cost级别的强力武装。弹速快，威力出众，弹药数也多，一发即Down（觉醒时除外），适合抓落地以及同时跟两台敌机缠斗。
射击CS	メガビ–ムキャノン	–	~225	照射攻击，V2AB模式快结束的时候可以用用。
副射击	マイクロミサイルポッド	1	183	前作的霰弹本作变成了导弹散射，立回、干扰效果比较理想。
特殊射击	ノ–マルに换装	–	–	–

格斗		输入	威力	备注
通常格斗		NN	129	–
		派生：NN>射击	222	–
前格斗		前N>N	154	–
横格斗		横N>N	132	–
后格斗		后N	30	展开光盾。
BD格斗		BD中前N>N	206	–
特殊格斗		特格斗>NN	196	–

觉醒技

名称	输入	威力	备注
光の翼最大パワ–	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	275	多段格斗机，比较容易被中断，非必要时不建议使用。

点评

全游戏中机动性最优秀的机体之一，战斗风格完全是射击型，三种换装模式各有长短。耐久力是3000机体中比较低的，战术主要偏向立回和抓落地。格斗能力平平，被格斗机缠上后不能随便格斗反击。普通模式下武装只有标准的BR和BZ，BR威力在3000机体中偏低，回复速度也不理想，BZ伤害客观，弹数也比较多，弥补了装填速度较慢的缺陷，进行射击战的时候要合理运用这两种武装来互补各自的劣势，否则很容易陷入子弹不足的境地。比较致命的是，前作性能优秀的援护和V2AB模式还原后子弹全部回复的特性被取消，这使V2的弹药显得有点吃紧。光之翼能在必要时候迎击追上来的格斗机，但不能乱用。

V2A形态武装比普通形态要丰富，装填速度也快。作为主要攻击手段的主射与V2AB相类似，不过弹数少，要看准了机会才出手。照射系的特殊射击虽然只有一发，但因为装填快，有机会不要吝惜地使用。特殊格斗由光之翼换成了盾牌的V字攻击，必要时能缓解这个形态弹药上的压力。

V2AB形态维持时间有15秒，一开场就能使用，用完之前可以手动解除，但必须回复到100的时候才能使用。状态解除10秒之后才会重新装填，装填时间大约20秒，非AB形态下保命相当重要，换成AB装后实力相当于觉醒，要积极进攻。不建议AB状态下使用觉醒，因为觉醒带来的Down值下降令主射无法一发夺Down，压制能力多少有影响。BD飞行能力在这个形态下是除了走地机之外全机体中最高的，出色的主武装在前线能表现出惊人的压制能力，不过要小心敌人的格斗攻击和拘束攻击，不然会严重浪费宝贵的变身时间。

ガンイ–ジ

正式名称：LM111E02　驾驶员：ジュンコ・ジェンコ

Cost：1000　耐久力：300　变形：×　换装：×　觉醒技：×

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ビ–ム・ライフル	4	75	–
副射击	ビ–ム・バズ–カ	2	95	全部打完才会进行填充。
特殊射击	シュラク队(攻击指令)	8（无法再次填充）	60	召唤シュラク队队员进行射击。
	前派生	88	（同上）	召唤シュラク队队员上前格斗。
	后派生	95	（同上）	召唤シュラク队队员使用导弹。
特殊格斗	シュラク队(防御指令)	1	50(耐久值)	输入方向使用能去保护队友，当队员全部被消灭才会开始重新填充。

格斗	输入	威力
通常格斗	NN	122
前格斗	前N	75
横格斗	横N>N	129
后格斗	后N	80
BD格斗	BD时前N	81



点评

前作给V高达当援护的钢依吉本作干脆作为可操作机体登场——反而V高达就没了（又一件篡位事件）。因为取代了V高达的位置而且又是依靠援护作战的机体，基本上跟V高达没差多少，虽然没了那鬼畜的肢体乱飞攻击，但援护却实用了不少，最明显的是可以去保护自己的队友。对1000Cost机体来说，如果跟2000Cost机体配搭开场的时候是有当前锋的责任，派出援护能够很好地保护当后卫的2000Cost机体生存下去。而跟3000机体合作则能够用反过来，要在3000机体落之前保护好自己。因此这台机体在队伍的配搭上具有一定的灵活性。

至于机体的缺点一样非常明显，首先是红锁非常短，几乎与格斗机的红锁无异，这也就意味着要经常跑进格斗机的进攻距离内作战。另外就是耐久只有300，仅仅比最低的280好一点，挨下一套格斗再补一枪就没了，因此援护防御的时机和对象对战局具有很大影响。

ゴッドガンダム

正式名称：GF13–017NJII　驾驶员：ドモン・カッシュ

Cost：2500　耐久力：680　变形：×　换装：×　觉醒技：○

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	爆热ゴッドフィンガ–【照射】	2	77	令对方燃烧起来（极短时间内麻痹）的攻击，距离比红锁范围稍短。
CS	石破天惊拳(小)	–	95	可进行3段蓄力的远程攻击，跟其他射击碰撞会发生爆炸。
	石破天惊拳(大)	–	162	–
	石破天惊ゴッドフィンガ–	–	190	–
副射击	マシンキャノン	50	5	威力最低级的机关枪。
后格斗	分身杀法ゴッドシャド–	1	–	一定时间内召唤出4个分身围绕着自己旋转，能抵挡子弹。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNNNN	239	威力高而且判定优秀，但攻击段数高，很容易被敌人打断。
	派生:N>前N	175	使出百裂拳并缓慢向前推进，百裂拳最高13Hit。
前格斗	前N>NN	241	很容易被敌人打断的原地百裂拳攻击。
	派生：前N>前N>N	193	比起派生前伤害和Down都要低，但不容易被打断，带吹飞效果。
横格斗	横N>NNN	248	多段攻击，伤害比N格高更容易被打断。
	派生：横N>前(后)N	234	原地百裂脚攻击，打完后敌人强制倒地。
BD格斗	BD中前N	95	突进速度超高，位移较大不怕被其他人偷袭，缺点是发生和诱导差，而且不能追击。
格斗CS	格CS	160	超级霸王电影弹——全身带攻击判定的高诱导攻击。
特殊格斗	特格	75~192	爆热神之手指，抓住敌人的时候连按格斗能令爆发的威力和Down值提高。
特殊格斗（觉醒时）	特格	274	爆热神之手指END，与不需要连按也能发挥出最高威力。

特殊射击关连	输入	威力	备注
特殊射击	特射	–	快速位移一段距离的突进技。
	派生：特射推进时NNN	189	拔剑三连敲击，整套动作相对较短，不容易被打断。
	派生：特射推进时前/后N>NN	190	马上能夺Down的龙卷风攻击。

觉醒技

名称	输入	威力	备注
石破ラブラブ天惊拳	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	295	发动过程带霸体但速度极慢且没有诱导，实用性极低。

点评

从前作的3000Cost降格到2500Cost，总体来说是一台高机动、高火力、高耐久、红锁短的机体。BD次数达到8次，跟尊者高达相同，旋回性能也非常优秀。因为红锁短，想办法靠近对手对神高达来说很重要。

主射击的弹速非常快，敌人被命中后会有一段时间无法动，这时候便是追击的机会。石破天惊拳是重要的远程攻击手段之一，蓄力等级越高，攻击范围、诱导性能和攻击力都会提升，不过还是要注意这招准备动作很大。

立回方面主要是以靠近敌人为重点，分身杀法能够有效抵挡敌人的射击武器，利用这招排除了大量的远程干扰后拉近距离。本作中Step取消的加入令神高达等MF系机体有很强近战能力，被追上了敌人很难逃脱，利用格斗引诱对手还击或回避，然后Step取消骗过对手继续追打。

神高达很多攻击技能都是连段高且时间长的，很容易被其他敌人打断，被双重锁定的时候更不能盲目进攻。因此选用这台机体必须注意充分掌握他的格斗派生和性能。



マスターガンダム

正式名称：GF13-001NHII

驾驶员：东方不败マスター・アジア(本名シュウジ・クロス)

Cost：3000　耐久力：720　变形：×　换装：×　觉醒技：○

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ダークネスショット	10	15~120	能令敌人陷入燃烧状态（一定时间内麻痹）的紫色火焰弹，按住能连发，全部用完后才会重新装填。
副射击	マスタークロス	–	10~206	用鞭子将敌人抓住，抓住后按住方向键能使出转转攻击，每转一圈给予一次伤害。除此之外还有其他格斗派生（详情参照格斗指令部分）。
特殊射击	十二王方牌大车并／归山笑红尘	1	15	开场时能量槽为0,装填时间24秒。长按能召唤出最多6个分身对敌人进行束缚攻击。
格斗CS	石破天惊拳	–	100–150–210	3段蓄力攻击。威力和攻击范围随着蓄力等级上升而上升。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNNN	217	4段5hit
	派生：N/NN/NNN>前N	257,266,275	强制Down攻击。
	派生：N/NN/NNN>横N	220,240,259	–
	派生：N/NN/NNN>后N>跳跃>NNNNNNN	281,286，289	后N之后马上按跳跃可接上NNNNNN。
	派生：N/NN/NNN>射击	152,192,226	将敌人踢出去然后用鞭子扯回来的派生格斗。
	派生：鞭子束缚敌人状态下N	108	将敌人车过来一脚踢飞。
前格斗	前	85	基本上与神高达的BD格一样，踢飞敌人后无法追击。
横格斗	横NN	178	第二段之后可以进行派生的鞭子攻击。
	派生：横N>N>前N	222	多段突进攻击。
	派生：横N>N>后N	180	将敌人吊起引爆。
后格斗	后N	70	展开斗篷进行防御，全方位格斗反击技能。
特殊格斗	特格	169	超级霸王电影弹，全身带判定的高诱导突进攻击。
	派生：前特格	147~207	同神之手指一样的攻击技能，抓住敌人后连按格斗能提升伤害和Down值。
	派生：鞭子束缚敌人状态下特格	189	百裂脚攻击。

觉醒技

名称	输入	威力	备注
超级霸王电影弹・大激突	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	380	稍有延迟的利用超级霸王电影弹制作出来的龙卷风攻击。

点评

从前作2000Cost提升到3000，而原本3000Cost的神高达反而降格了，不得不说是件奇怪的事情。空中BD对Boost的消费在3000Cost机体中算是比较高的，但是地面或空中BD速度以外其他数据都是同等级中高级别的。地上BD次数多达9次，但空中则不到7次。

“生人勿近”这四个字就是对这台机体的高度概括，强大的判定和旋回能力令包括3000Cost大部分格斗机在内的机体跟他拼格斗没有任何优势，奇高的输出一旦被他摸到就是重伤，团队战里面能轻松解决一些不会配合的新手队。不过相对的一旦拉远了距离威胁就变得很低，而且攻击时间长容易被打断一点也比较致命，所以跟实力较强的队伍对战时很讲求与同伴的优劣互补。

ドラゴンガンダム

正式名称:GF13-011NC　　驾驶员:サイ・サイシ–

Cost:2000　耐久力:620　变形:×　换装:×　觉醒技：○

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ドラゴンクロ–	1	75	强制Down攻击。
副射击	フェイロンフラッグ(投掷)	4	40	在地上插旗，长按能连射。碰到旗帜的敌人会一段时间内陷入麻痹状态。注意旗帜只会扔到敌人身边，不会直接扔到敌人身上。
特殊射击	ドラゴンクロ–(捕获)	–	50	命中后拉近敌人并追加格斗连踢。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNNNN	234	–
	派生：NNN>前N	214	第三段以后可以派生。
	派生：NNN>后N	231	–
	派生：NN射/NNN射	201	火焰发射。
前格斗	前N>N	156	百裂脚。
横格斗	横N>NN	170	–
后格斗	后N	80	跳起突降攻击。
BD格斗	BD时前N	100	回旋斩。
特殊格斗	特格>N	188	宝华教典・十绝阵。命中后使敌人陷入麻痹状态，然后接上火焰喷射攻击。

觉醒技

名称	输入	威力	备注
真・流星胡蝶剑	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	350	发动后出现特写镜头，然后朝着对手突进攻击。

点评

2000Cost的MF系机体，BD为走地形，一行Boost槽可BD次数为7次，空中不到6次。武装方面有类似前作哪吒高达的伸缩形主射，也有封锁对方移动的副射等，即使红锁很短对他来说也没什么大碍。和其他格斗机相比，神龙高达的格斗无论判定、推进距离都略逊一筹，因此比较适合从侧面进行偷袭——这也符合2000Cost机体当后卫身分。格斗连段多导致容易被其他敌人打断也是一个缺点，同伴的协助必不可少。



跟其他MF一样，发动觉醒后攻击力上升20%，因此一旦敌人撞到了自己设的旗帜，不要浪费机会第一时间觉醒并发动攻击。

ウイングガンダムゼロ(EW版)

正式名称：XXXG-00W0 WING GUNDAM ZERO

驾驶员：ヒイロ・ユイ

Cost：3000 耐久力：680 变形：× 换装：× 觉醒技：○

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	バスターライフル	8	~141	本机体独有的可以边移动边使用的照射光束攻击，威力是全机体的主射的顶级水平，可一发夺Down。射程为红锁范围内。
CS	ローリングバスターライフル	–	170	原地防御约1秒，然后水平举起武器向左右两方向照射，再逆时针旋转两周，具有很强的角度修正。
副射击	マシンキャノン	60	88	停留下来发射头部机枪，一次最多连射20发。
特殊射击	ツインバスターライフル	1	204	大威力照射攻击，命中位置会引发大范围爆风。
特殊格斗	飞翔	1	–	可配合方向键的大跳跃，立回的生命线。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	169	第三段可以派生。
	派生：NN>前N	174	最后一段多段伤害。
前格斗	前N>N	132	体技+突刺攻击。
横格斗	横N	116	翅膀攻击，初段开始便具有Down效果。
后格斗	后N	77	远距离吹飞的单发技能，无法接后续连段。
BD格斗	BD中前N	111	多段伤害的螺旋突进攻击。

觉醒技

名称	输入	威力	备注
ツインバスターライフル3连射	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	205	特殊射击三连发，每一发之间可以切换目标。因为没有霸体且命中后敌人强制Down，实用性较低，多用于单机游戏时对抗大型MA。

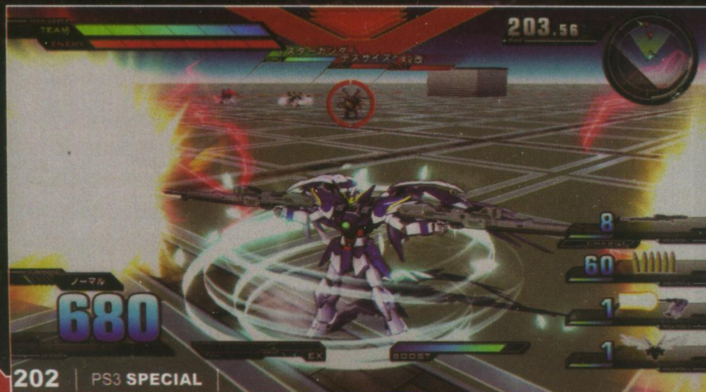
点评

本作飞翼零式改的性能可以说是前作希罗的两台机体的混合版，飞翼零式的武装加上零式改的外形和格斗动作（当然这是针对游戏来说的）。整体来说还是一台偏向射击的万能机，主射发生慢而且没有诱导，能被BD取消，射程也仅限红锁之内，但威力在全机体的主射中位列首位，夺Down能力也非常强，掌握好使用的方法能发挥出拔群的破坏力。主射CS作出了很大改动，发动后首先会做一个防御的动作，然后再旋转照射两周。防御阶段只能防住前方的攻击，作用没有想象中好。速度加快了令这招的命中率发生了微妙的变化，掌握得好依然是能令敌人无处可逃的神技，乱用的话还是当活靶子的下场。特殊射击依然是瞬间制造高伤害的利器。

机体格斗伤害是同Cost万能机中最低的，加上射击武装过于强力，使得格斗失去很多表现机会，但性能方面不下于同Cost的格斗机，加上本身主射的特殊性，格斗很多时候能弥补主射的缺点。前作中对上下方位突击能力非常出色的特格被取消了，不得不说是一大遗憾。

另外，前作的特殊跳跃被保留了下来，但是却加入了填充时间的限制，不能无限制使用。不过这个技能对零式改来说依然非常重要，用与不用直接影响到机体在立回上的发挥。

总的来说，机体因为射程有限，加上3000Cost机体的责任，不能打得太龟缩。掌握各种射击的特性和使用时机，以及合理利用特殊跳跃是用好这台机体的关键。



ガンダムヘビーアームズ改(EW版)

正式名称：XXXG-01H2 驾驶员：トロワ・バートン

Cost：2000 耐久力：580 变形：× 换装：× 觉醒技：×

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ダブルガトリング	160	~158	实弹连发攻击，一连最多40发，全部用完才开始填充。
格斗	マイクロミサイル	30	1发42	最大4连射。可以在各射击中追加射击，同样是全部用完才会重新装填。
格斗CS	ホーミングミサイル	–	160	不会消耗残弹数的导弹攻击。
副射击	全弹发射	（视乎现时各武装残弹量）	222	消耗24发机枪子弹和8发导弹。
	横派生	（视乎现时各武装残弹量）	194	消耗6发导弹和16发机枪子弹。
	后派生	（视乎现时各武装残弹量）	81	消费36发机枪子弹和4发导弹，后空翻后距离散射攻击。
特殊射击	ガンダムサンドロック(EW版)呼出	3	~109	最大4hit，用完后不能填充。
特殊格斗	月面宙返り	特	–	跳跃过程中可以使用N导弹。

格斗	输入	威力	备注
前格斗	前N	70	踩踏。
后格斗	后N	195	抱住敌人近距离炮弹攻击。推进距离、速度和判定极差，基本无用。

点评

重装改完全就是一台移动的弹药库，主射机枪火力和弹药数拔群不说，在本作中弹速还得到了提升，能直接用来迎击格斗机的进攻。没有格斗（踩人什么的基本可以无视），相应键位的作用是发射导弹，而导弹在本作中残弹数也得到了增加，总的来说是一台适合中距离作战的完全射击机体。凭借两种性能截然不同的武装能派生出很多攻击技巧，在团队战中无论配合低Cost机当主力还是配合高Cost机当援护都有出色的表现。

不过机体的缺点也比较明显，首先是机动性不足，进攻能力强的同时同样很容易被人盯上，其次就是子弹全部都是实弹，跟各种光束系武器对射非常吃亏。前作中用来防御远程攻击的援护也都变成了攻击型，使得机体不能像前作那样安心当炮台。再次就是子弹数方面，残弹高但是连射速度也快，而且用完了才会重新填充，使用的时候一旦全部子弹都打光就真的成为活靶了。格斗CS的导弹攻击不会消耗残弹，必要时候可以缓解弹药方面的压力。

ガンダムデスサイズヘル(EW版)

正式名称：XXXG-01D2 Gundam Deathscythe-Hell

驾驶员：デュオ・マックスウエル

Cost：2500 耐久力：640 变形：× 换装：○ 觉醒技：×

通常モード

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ビームシザース【冲击波】	2	70	回旋一周使出剑气攻击。
CS	トーラス投掷	–	83	输入方向键能调整距离。
副射击	ガンダムナタク呼出	3	100	多段攻击。
特殊射击	ハイパージャマー	100（维持时间）	–	令敌人雷达无法锁定（但同样能检测到），可手动解除但能量必须100的时候才能发动。
特殊格斗	アクティブクロークモード	100	–	变装，按↓能取消视点改变。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNNNN	247	伤害可观的5段格。
	派生：N>前N>N	171	–
	派生：NN>前N	175	–
	派生：N>后N（*N）	~310	连按能造成多段伤害。
	派生：NN>后N	~320	连按能造成多段伤害。
	派生：NNN后	~340	连按能造成多段伤害。
前格斗	前N>N	145	切换锁定目标能向敌人的方向扔过去。
	派生:前N>后N	242	–
横格斗	横N	174	–
	派生:横N>后N	197~256	–
后格斗	后N	–	反击技能。
BD格斗	BD中前N	90	带麻痹效果的一段攻击。

信息集结 特征集结 动作集结 攻略集结

アクティブクロークモード

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	バルカン	80	9	头部机关枪扫射，全部用完后才会重新装填。
副射击	ガンダムナタク呼出	3	100	召唤哪吒高达进行格斗攻击。
特殊射击	ハイパージャマー	100	–	令敌人雷达无法锁定（但同样能检测到），可手动解除但能源必须100的时候才能发动。
特殊格斗	アクティブクロークモード解除	100	–	还原到正常模式。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	N	72	–
后格斗	后N	90	后空翻脚踢。

点评

和前作一样具有张开跟合上翅膀的两种形态，翅膀合上后能抵挡一定程度的射击攻击，而且也不影响到死神的机动性，但是格斗性能会大大削弱，反而不适合进行近战。通常模式下格斗有很强的判定，伤害效率也非常出色。主射也有很好的牵制效果，虽然受到红锁范围和残弹数的影响，倒也符合格斗机的身分，翅膀的防御和隐形的辅助技能可以让死神轻易地接近敌人。



トールギスIII

正式名称：OZ-00MS2B Tallgeese Ⅲ

驾驶员：ゼクス・マーキス(ミリアルド・ピースクラフト)

Cost：2500　耐久力：620　变形：×　换装：×　觉醒技:○

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	メガキャノン	8	90	发生较慢（ND过快会无法射出子弹）但相对地威力和弹速非常优秀的。
CS	メガキャノン连射	–	70,119,147	三连射同时能指定方向空翻。
副射击	ヒートロッド	–	50	利用钢索攻击，带短时间麻痹效果。
	左右派生	–	85	用钢索横扫。
	后派生	–	80	用钢索将敌人打飞，可以用来取消格斗。
特殊射击	メガキャノン【最大出力モード】	1	223	照射攻击。
特殊格斗	トーラス呼出	4	70	召唤トーラス使出带麻痹效果的射击。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	168	伤害平平的三段攻击。
前格斗	前N>N	130	Down值较低的攻击。
横格斗	横N>NN	168	三段攻击。
后格斗	后N	–	急速下降攻击。
BD格斗	BD时前N	90	用于立回的后回避。

觉醒技

名称	输入	威力	备注
メガキャノン最大出力	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	318	枪口补正非常优秀的照射攻击。

点评

高性能高机动，除了主射发生非常慢之外几乎没有任何缺点的万能机，副射击鞭子的多种派生可以有效迎击各种格斗机的靠近。因为射击发生较慢，立回过于激烈的时候很可能会打不出子弹，应该多活用CS附带的侧翻滚动作在回避的同时进行射击。

Super Burner(以下简称“SB”）系统是这台机体独有的特色，使用方法是同时按下方向键和跳跃键。机体会做出面向着锁定机体斜向上突进的动作，初速度非常快，无论用来回避还是用来进攻都非常强大。如果要使用BD或者移动跳跃的话，按住方向键然后再按跳跃键即可，因此这台机体的立回动作需要花点时间去适应。

ガンダムDX

正式名称：GX-9901-DX GUNDAM DX

驾驶员：ガロード・ラン&ティファ・アディール

Cost：3000　耐久力：700　变形：○　换装：×　觉醒技：○

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	DX专用バスターライフル	8	75	3000机标准的BR。
副射击	ビームソード投げ	1	70	原地停下直线飞剑攻击，枪口补正优秀但没有诱导，命中后能造成麻痹效果。
特殊射击	ツインサテライトキャノン	2	~360	18秒一发自动填充的月光炮，最大同时继续两发。伤害受命中情况影响，最高360。
特殊格斗	Gビット呼出×2	1	60	一定时间内召唤出G Bit进行援护。
变形射击	ビーム炮×2	2	150	变形状态下专用，就算解除了变形还能进行填充。
变形格斗	赤外线ホーミングミサイル	2	159	变形时后主力，适合偷袭。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNNN	210	起手诱导极差的格斗攻击，只能在必要时候用来防身。
	派生：N>前N	129	–
前格斗	前N	90	前突攻击。
横格斗	横N>NN	173	3段格斗。
派生	横N>横N	177	能通过方向键控制攻击方向。
后格斗	后N>N	144	短促的单发倒地攻击，可用月光炮抓起身。
BD格斗	BD是前N	95	相比起前作，发生时间和攻击时间都有所延长。

觉醒技

名称	输入	威力	备注
G-bitキャノン	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	351	发动过程无敌。

点评

性能作为3000Cost机体来讲勉强达标，主射BR和援护G Bit构成他平时最主要的战斗方式。G bit召唤出来后会跟随DX移动并且一同射击，一定时间内大大提升了弹幕密度和输出强度。不过跟月光炮一样，觉醒之后G bit无法马上回复。格斗的追向能力较弱，判定不算出色，平时可以用作偷袭。投剑具有束缚效果，在缺乏弹药的时候可以用来填补远程的缺陷，命中敌人后也能接上格斗。

不过，DX之所以能成为3000Cost的机体主要原因还是他拥有整个游戏最高威力的武器——月光炮。能不能用好这台机体关键在于这个武器的命中率，这也考验到玩家对使用照射武器的使用技巧以及同伴的合作能力，如果整场战斗下来月光炮一发都没打中过人而输掉，那队伍里双方都有责任。另外，鉴于游戏中所有攻击对同伴造成的伤害是1/4，只要能命中敌人，连同伴一起轰了对我方来说也是有利的。



ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク

正式名称：NRX-0013-CB　驾驶员：シャギア・フロスト

Cost：2000　耐久力：580　变形：○　换装：×　觉醒技：○

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	クロービーム炮	8	75	威力和弹数属于同Cost机体中高等级。
副射击	ストライクシューター	1	114	可以通过按左右方向来控制射击方向。
特殊射击	トリプルメガソニック炮	1	250	照射攻击。
特殊格斗	ガンダムアシュタロンHC呼出	1	68	召唤出アシュタロンHC进行射击同时上前束缚敌人，一定时间后消失。
变形射击	シザースビームキャノン	–	60	不会消费アシュタロンHC的残弹。
变形中特殊格斗	ガンダムアシュタロンHC呼出	1	68	与特殊格斗性能相同。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	173	令敌人无法受身的强制Down攻击。
	派生：NN>前N>N	202	前N抓住敌人后如果不进行操作一段时间后会放下来。
	派生：NN>前N>射击	180	抓住敌人后射击。
前格斗	前N>N	135	–
横格斗	横N>N	120	–
后格斗	后N	76	–
BD格斗	BD是前N	95	令敌人无法受身的强制Down攻击。

觉醒技

名称	输入	威力	备注
サテライトランチャー	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	290	枪口补正较弱，但能微调方向。

点评

2000Cost中的万能机，BR是同Cost中性能最高，红锁距离在全机体中也是排名靠前的，不过因为弹速偏慢的关系，受益于优秀红锁距离的武器应该只有照射攻击而已，换言之如果运用得当，利用照射武器进行长距离狙击也是可行的。格斗方面，普通格斗有高伤害的派生，但都很容易被别人打断。

∀ガンダム

正式名称：System-∀99(WD-M01)　驾驶员：ロラン・セアック

Cost：3000　耐久力：750　变形：×　换装：×　觉醒技：○

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ガンダムハンマー	1	108	能把敌人BR打下来的流星锤攻击，射出去后能回收。
CS	ビームライフル(照射)	–	165	照射攻击。
格斗CS	核ミサイル投掷	–	350	被击坠前只能用一次的超大范围核弹攻击。
副射击	ビームライフル(连射)	1	147	本机体的BR攻击，最大3连射。
特殊射击	カプル呼出	2	126	召唤卡普尔，导弹3连射，可派生。
	横派生	同上	90/129	卡普尔突进攻击，第一段跟第二段伤害不同。

格斗	输入	威力
通常格斗	NNN	185
	派生：NN>前N>N	217
前格斗	前N>N	141
	派生：前N>后N	148
横格斗	横N>N	136
	派生：横N>射击	134
后格斗	后N	~90
特殊格斗	特格	152
BD格斗	BD中前N	114



觉醒技

名称	输入	威力
月光蝶突击	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	268

点评

高耐久的格斗万能机，机动性偏中上水平，BD次数为7次。风格非常独特的机体，虽然也有传统的BR，但却作为副射击存在，而且一用就是三连发。主射击则是流星锤攻击，虽然攻击距离有限，但是能有效惩罚那些只会一个劲冲过来使格斗的机体，也能把普通的BR、BZ拦下来。因为武装的特殊性，Turn A不得不跟对手拉近距离进行强攻，全游戏最高的耐久力也符合这种作战方式的需要。可惜的是格斗的判定和推进速度都被削弱了，使得Turn A对锤子的依赖更高。

ターンX

正式名称：Concept-X 6-1-2(Concept-X Project-6 Division-1 Block-2)

驾驶员：ギム・ギンガナム

Cost：3000　耐久力：680　变形：×　换装：×　觉醒技：○

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	3连装ビーム投射システム	7	75	光束体积较大但装填较慢，4秒装填1发。
CS	脚部メガ粒子炮	–	130(117)	使用时会停下来的脚步粒子炮。
副射击	バズーカ	2	111	可以边移动便使用的BZ。
特殊射击	分离攻击【一齐射击】	10	113	将身体各个部位分离开同时对敌人进行射击，加方向键可以派生。
	派生：分离攻击【オールレンジ攻击】	10	113	身体部件包围住敌人进行射击，使用方法是特殊射击+任意方向键。
	派生：パーツHit→派生なし	–	111	使用分离攻击的时候，如果身体部件飞出去撞到敌人会直接将敌人打飞，然后再瞄准对敌人射击。
	派生：パーツHit→格斗派生	–	167	敌人被身体部件撞飞后接上格斗，身体部件会代替炮弹打到敌人身上。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	180	攻击时间较短，而且不会有视点变更。
	派生：N>特射派生	225	–
	派生：NN>特射派生	~243	派生的时候不能动，Down值非常低。
前格斗	前N>N	97	–
横格斗	横N>N	156	合共5HIT，不能受身的攻击。
	派生：横N>特射派生	231	–
后格斗	后N>N	148	用钢索拉近敌人攻击。
BD格斗	BD时前N>N	131	发生速度非常良好的格斗。
特殊格斗	特格	174	能令对手长时间无法动弹，不过很容易被其他敌人打断。
	派生：前(后)特格	155	–

觉醒技

名称	输入	威力	备注
月光蝶	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	366	贴近对手时发动才能体现出这招的真正价值。

点评

Turn X在本作同样有不少的调整，武装从前作用完就扔变成了本作的"BR+BZ"标准配置，除此之外还有直接夺Down的CS和肢体分离的包围射击，射击方式丰富多样，不过因为本身造型给人笨重感，Turn X机动性可以说是3000Cost最差劲的，BD速度慢而且移动距离短，加上红锁距离也是垫底的等级，使得Turn X不得不靠近对手展开作战，总的来说Turn X就是一台近距离射击的万能机。实战中比起必须贴近敌人进行格斗的MF系机体来说，Turn X这种作战方式还是具有优势的。



ゴールドスモー

正式名称:MRC-F20 SUMO GOLD TYPE　驾驶员：ハリー・オード

Cost：2000　耐久力：580　变形：○　换装：×　觉醒技：×

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ハンドビームガン	12	65	可以3连射，配合方向键能边移动边射击。
射击CS	ハンドビームガン连射	–	~155	多段锁定攻击
副射击	IFバンカー	1	65~121	多段攻击带麻痹效果。
特殊射击	シルバースモー呼出	1	~108	–
特殊格斗	IFブースターダッシュ	1	~161	2段后可派生攻击。
变形射击	ハンドビームガン	变形时射击	65	停顿下来射击
变形特殊射击	スカート射出	变形时特射	91	射出后变形解除。

格斗	输入	威力
通常格斗	NNN	173
	派生：N>前N	133
	派生：NN>前N	177
	派生：N>后N	129
	派生：NN>后N	173
	派生:N>射击	183
	派生：NN>射击	183
前格斗	前N	85
横格斗	横N>NN	173
派生	横N>前N	178
后格斗	后N	77
BD格斗	BD时前N	138



点评

红锁范围较短，而且各种特性都比较另类，需要花上一定时间熟悉才能把握他的性能的机体。全部武装使用的时候都会停留在原地，战斗的时候多少会留下一点破绽，而且武器的射程都比较短，整体而言是一台擅长用射击进行中近距离战的机体。

ストライクガンダム

正式名称：GAT-X105+AQM　驾驶员：キラ・ヤマト

Cost：2000　耐久力：共通　变形：×　换装：○

换装	输入
空战形态	特殊射击
剑形态	特殊射击+左
射击形态	特殊射击+右
I.W.S.P.	特殊射击+后（I.W.S.P.槽为100时）

エールストライクガンダム

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ビームライフル	6	70	标准的BR。
副射击	イーゲルシュテルン	60	5	头部炮弹，和剑模式共用。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	157	–
	派生：N>前N>射击	176	可以3连射。跟前作一样有取消补正，同时会消费Boost槽。
前格斗	前N	75	强判定格斗。
横格斗	横N>N	115	–
后格斗	后N>N	134	–
特殊格斗	特格	75	收刀的时候同样能使用。
BD格斗	BD时前N	80	不能受身的强制Down攻击。

格斗派生	输入	威力	备注
普通派生	后N>前N>N	167	–
	特格>NN	172	–
	BD中前N>前N>N	177	–
射击派生	后>射N	127	这三段派生都推荐使用后用换装取消。
	特格>射击	132	–
	BD时前N>射击	137	–
后射派生	后N>后N>射击	127	–
	特格>后N>射击	132	–
	BD时前N>后N>射击	137	–

ソードストライクガンダム

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	マイダスメッサー	1	20	回旋刀
副射击	イーゲルシュテルン	60	5	头部机关炮，弹药数与空战装备共用。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNNN	183	本作中没有了前派生。
前格斗	前N	86	判定极强。
横格斗	横N>NN	138～183	第三段会根据敌机的体型发生多段伤害。
后格斗	后N	10	射出钢索拉近敌人。
特殊格斗	特格	126	–
BD格斗	BD时前N	176	回旋刀要是投了出去，这招不会有第二段。

ランチャーストライクガンダム

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	アグニ	2	110	威力极高的主射，但装填时间很长。
CS	アグニ（照射）	–	241	照射攻击。
格斗	ガンランチャー	6	59→106	两发导弹攻击。
副射击	イーゲルシュテルン	85	5	头部机枪攻击。
特殊格斗	肩部対艦バルカン	85	106	弹药数跟头部机枪共用。

ストライクガンダム+I.W.S.P.

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	30mm6銃身ガトリング	45	123	–
副射击	115mmレールガン	2	2发命中时130。	–
特殊格斗	ビームブーメラン	1	35	攻击附带麻痹效果。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNNN	222	–
前格斗	前N	131	–
横格斗	横N>NNN	194	–
后格斗	后N>N	154/141	后续输入会影响到伤害变化。
BD格斗	BD中前	80	–





点评

拥有4种形态而且每一种形态作战风格都个性鲜明，强袭高达可以说是名副其实的万能机，但是要用好强袭却非常考验驾驶员对这4种形态的掌握程度。

强袭作为万能机的优势是在于换装带来丰富的战术和位置的适应性，单独将它作为射击机或格斗机来用都是非常不合理的，因为从性能方面来讲，强袭的换装放到任何一个类别中都不是优秀的机体，如果只停留在一个形态下作战那还不如换别的机体来用。

最基本的空战形态各方面能力都相对低下，除了主射之外没有可靠的武装，格斗也仅仅起到防身的作用，这个形态一般是协助同伴展开攻势的同时保存自己的耐久。射击形态具有狙击能力很强的主射，弹速跟方向修正很好，适合中距离进攻，惟独弹药数少和装填速度慢的缺点令人头疼，肩部导弹的追向很好，干扰效果一流，这个形态下子弹一旦子弹打光几乎等同于失去进攻能力。剑装形态表面上是进攻形，但因为推进能力差很难靠近对手，所以更适合用来防守，而且配备了回旋刀和钢索，加上发生速度极快的普通格斗，迎击能力相当出众，一定程度上可以让对手不敢靠近，从而寻找反击机会。I.W.S.P.模式是本作全新加入的模式。这个形态无疑是4种换装之中最强的，不仅武装丰富，格斗的追尾能力同样出众，综合性能不下于3000Cost的机体，可惜一次填充只能维持15秒，因此选择发动时机尤为重要——比如同伴觉醒或者需要吸引火力的时候。

フォビドゥンガンダム

正式名称：GAT-X252 Forbidden　驾驶员：シャニ・アンドラス

Cost：2000　耐久力：580　变形：×　换装：×　觉醒技：×

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	エクツァーン	5	90(1HIT45)	实弹属性攻击，一发带2HIT。
副射击	フレスベルグ	2	120	能利用折射自动调整方向的射击，命中后敌人强制Down
特殊射击	カラミティガンダム呼出	1	102(1HIT40)	召唤カラミティ，BZ三连射。
特殊格斗	レイダーガンダム呼出	1	108	召唤レイダー，边挥动流星锤边往前推进，可当肉盾。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NN	116	段数少但容易追击。
前格斗	前N	75	比横格斗更快的Down攻击。
横格斗	横N	65	单发Down攻击。
后格斗	后N	142	外侧1HIT时伤害200。
BD格斗	BD时前N	120	补正非常良好的格斗。

点评

背部背着这么大的一个东西运动性能想好也很难，主射击是两发实弹同时发射，威力和范围都有所兼顾。而通过特殊格斗和特殊射击能召唤另外两台高达出来援护——姑且认为是他的另一种武装就行了，两个援护的伤害都比较乐观，不过每用完一次之后就要经过一个填充时间，也算是缺点之一吧。

副射击的光束炮能够根据敌人的位置进行折射调整，可以说是这台机体最与众不同的地方，而且残弹数有两发，装填速度也令人满意。实战中尽量多加使用。

プロヴィデンスガンダム

正式名称:ZGMF-X13A Providence　驾驶员：ラウ・ル・クルーゼ

Cost：2000　耐久力：580　变形：×　换装：×　觉醒技：×

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ビーム・ライフル	7	75	射角较差但威力优秀。
射击CS	一齐射击	–	140	全部命中强制Down。
副射击	ドラグーン・システム【射出】	12	25	–
特殊射击	ドラグーン・システム【展开】/【一齐射出】	–	–	有停滞、包围两种模式。
特殊格斗	ドラグーン・システム【ビームカーテン】	100	30	设置陷阱，敌人触碰到后会陷入麻痹状态。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	166	判定较强的攻击。
前格斗	前N	90	单发命中能令敌人强制倒地。
横格斗	横N>N	119	–
后格斗	后N	80	同样是单发倒地攻击。
BD格斗	BD时前N	80	无法受身的单发倒地攻击。

点评

性能不错的射击万能机，格斗也有很强的判定，利用浮游炮的多种应用能很好地展开攻势。没有明显的弱点，但也没有特别高威力的武装，需要使用者稳定的发挥来确立战局的优势。

ラゴウ

正式名称：TMF/A-803 LaGOWE

驾驶员：アンドリュー・バルトフェルド（&アイシャ）

Cost：1000　耐久力：330　变形：×　换装：×　觉醒技：×

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ビームキャノン	10	70(35)	二连发光束实际上值消耗一发子弹。
副射击	ビームキャノン(连射)	(10)	125	弹药数跟主射共通，Down值跟伤害较低
特殊射击	バクゥ呼出	6	143	召唤援护攻击，伤害是全部命中的时候。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	174	主力格斗技。
前格斗	前N	75	急速上升有很好的回避效果。
横格斗	横N>NN	162	–
后格斗	后N>N	134	–
特殊格斗	特格	80	–
BD格斗	BD时前N	97	–

点评

1000Cost机体中性能非常优秀的一台，BD速度是全部走地形BD中最快的，机动性也相当出色，加上主射击的弹数和攻击范围相当不错，运用得当在速攻能力完全不比高等级机体差。不过要注意一些能抵挡射击的敌人，比如三台海盗跟神高达的分身杀法。

ストライクフリーダムガンダム

正式名称：ZGMF-X20A　STRIKE FREEDOM

驾驶员：キラ・ヤマト

Cost：3000　耐久力：600　变形：×　换装：×　觉醒技：○

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ビームライフル	12	75	弹数和射角非常优秀。
CS	连结ロングライフル	–	120	弹速和诱导非常优秀的单发Down武器。
多段锁定CS	ビームライフル连射	–	72	Down属性BR4连射，多重锁定。
副射击	ハイマットフルバースト	1	152～181	威力受到距离影响的照射攻击。
特殊射击	スーパードラグーン	16	24	龙骑系统，加方向键使用能飞到敌人身边，不加方向键则指召唤出来，等射击的时候才会一起射击。
特殊格斗	宙返り	–	–	可以甩开诱导的后空翻动作，能派生格斗。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNNN	201	高威力且容易追击。
	派生：NN>前N	169	–
	派生：NNN>前N	201	–
	派生：NN>后N	175	–
	派生：NNN>后N	205	–
前格斗	前N>N	75	发生速度优秀。
横格斗	横N>N	137	发生、判定都非常优秀。
	派生：横N>前N	129	派生动作跟N一样。
	派生：横N>后N	137	同上。
后格斗	后N	76	容易追击。
BD格斗	BD时前N	104	威力和补正都非常优秀。

觉醒技

名称	输入	威力	备注
ミーティア・フルバースト	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	～240	召唤流星装甲射击。

点评

机动性综合起来跟V2一样是全机体中的顶级水平，耐久则相对较低，是打立回战术的射击万能机代表。Boost槽持续时间长，速度、旋回性能、惯性优秀，就算没有觉醒对手要打到他也非常困难，浮空能力比较出色，但是要注意落地时机和Boost槽的控制。红锁范围相当长，弹速快，射击范围很广。主射BR残弹数多得几乎用不完，CS有双锁特性，不求两边通杀只求捉到一个人的落地就有不错的回报。龙骑系统的包围能力非常流氓，敌人很难全身而退。

因为耐久力少，强袭自由须要驾驶员的立回能力支撑，回避意识和落地时机的把握相当重要。要发挥出他真正的实力须要一定的经验，当然新手用这台机体来练习立回也是很不错的选择。

∞ジャスティスガンダム

正式名称：ZGMF-X19A　INFINITE JUSTICE

驾驶员：アスラン・ザラ

Cost：2500　耐久力：620　变形：○　换装：×　觉醒技：×

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ビームライフル	7	75	装填时间为1发3秒，标准的BR攻击。
CS	BR&HF一齐射击	–	124	全部命中后敌人强制Down，变形中也可以使用。
副射击	ファトゥム-01	1	101	派出背部飞机发动911，变形状态下也可以使用。
特殊射击	シャイニングエッジ	1	9	判定很广的回旋刀。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	171	3段4Hit格斗。
前格斗	前N	87	直接用背部飞机砸向敌人。
前格斗(人机分离中)	前	75	飞机放出去后前格斗变成这种形式。
横格斗	横N>NN	173	主力攻击动作。
后格斗	–	10	射出钢索将敌人扯到身边，可用Step取消。
特殊格斗	特格>NNN	215	初段2Hit，追加输入后可达到7Hit。
BD格斗	BD时前N	170	命中后敌人不能受身，强制Down。
变形格斗	变形时N	134	–

点评

万能机的代表，耐久要是再高一些变成3000Cost的机体都不成问题。一行Boost槽可使用的BD次数虽然只有6次，但是BD速度，BD惯性，落下速度等参数就算是3000Cost的机体也没多少能比得上他，BD速度更是全机体中最高的。

射击方面，主射击和蓄力速度优秀的CS混合使用能实现持续的弹药供应，CS还能用来取消格斗的硬直。回旋刀在中距离到近距离有很好的表现，对抗迎面而来的格斗机只要敌人不是神反应或有意诱使你出招而Step基本上就会撞上，后格斗的钢索也是这样的道理，敌人不小心撞上了就能反过来给予一顿痛扁（不过钢索被躲过了责任比较大），背部的飞机同样能迎击格斗机，不错的伤害和一发夺Down优点，加上主机被打到也不会中断的特性能在混战中有不错的发挥。而以横格斗为首的近战能力在万能机中也是表现理想，多种启动高速的武装确保了自卫和迎击能力，加上出色的BD，无限正义担任前锋的能力完全不下于3000Cost机体。总体来说是一台充分体现驾驶员实力同时具有很多可能性的机体。

デスティニーガンダム

正式名称：ZGMF-X42S DESTINY　驾驶员：シン・アスカ

Cost：3000　耐久力：680　变形：×　换装：×　觉醒技：○

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ビームライフル	6	75	3000Cost机体标准的BR，弹药数稍微少了点。
CS	长射程ビーム炮	–	140	很常用的蓄力攻击，强制Down。
格斗CS	长射程ビーム炮(照射)	–	231	照射系光束射击，可以微调方向。
副射击	フラッシュエッジ2	1	18(1hit)	扔出两把回旋刀，近战利器。
特殊射击	残像ダッシュ	1	–	向着敌机高速推进的残像冲刺，配合方向键能甩开诱导。可接上各种格斗攻击。

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNNN	206	最后一段能砍飞敌人。
前格斗	前N>N	148	–
横格斗	横N>NN	173	–
后格斗	后N	95	本作新动作，单发强制Down。
BD格斗	BD时前N	166	–
特殊格斗	特格	129~159	相比起前作追加了个准备动作，抓住敌人后按键能追加伤害。

觉醒技

名称	输入	威力	备注
连击	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	346	高伤害的华丽格斗连段，遗憾是比较容易被中断。

点评

拥有优秀的机动性和多变的战斗方式，命运高达是3000Cost机体中最强级别的格斗万能机。武装配置了标准的BR和高火力的CS，射击能力有相当的保证，照射攻击虽然实用性不大但令机体的性能更加全面，值得注意的是，因为照射攻击是格斗蓄力，而点下格斗键的时候会有一个拔刀的动作，很容易被敌人看穿，副射击的回旋刀也有很强的迎击能力。不过因为主射击弹数偏少装填速度慢，红锁距离也不算长，单纯打射击战比较乏力，因此命运高达的还是更偏向于格斗类型的机体。

机体上升惯性在3000Cost中属于最高等级，BD速度也非常快，中距离作战能充分体现他的战斗力。格斗的判定和伤害非常优秀，连段时间较短的横格斗和前格斗不容易被敌人的攻击中断，特殊格斗虽然增加了一个准备动作，但是对上下方位的有效攻击范围非常令人满意。总的来说命运高达是一台能充分发挥玩家水平的强力机体。

ガナーザクウォーリア

正式名称：ZGMF–1000/A1　　驾驶员：ルナマリア・ホーク

Cost：2000　耐久力：580　变形：×　换装：×　觉醒技：○

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	オルトロス	3	120	2000Cost中顶级威力的主射，Down值高但不是强制Down。
CS	オルトロス(照射)		230	发射后可微调方向。
副射击	ハンドグレネード	8	40	令敌机着火（陷入麻痹状态）。
特殊射击	ブレイズザクファントム呼出	3	20～120	导弹攻击。
特殊格斗	ハンドグレネード(4发)	(8)	40～132	弹药数与副射击共通。

格斗	输入	威力
通常格斗	NNN	170
前格斗	前	64
横格斗	横N	120
后格斗	后	80
BD格斗	BD中前	102



觉醒技

名称	输入	威力	备注
インパルス突击	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	198	召唤脉冲高达出来攻击。

点评

拥有高威力、高射速、长距离主射的远距离狙击强机，弹药数虽然比较少但是装填速度比较满意，可以积极地进行射击，弹速和枪口补正同样理想，抓落地能力一流。副射击命中后能造成一定时间的硬直，特殊格斗还能一次投掷4枚这种炸弹进行封锁和压制。特殊射击是召唤援护出来发射高诱导的导弹，能起到逼迫敌人进行Step的作用。

基本的立回思路是跟敌人保持一定距离，然后用主射进行狙击，当敌人靠近后用副射击和特殊射击来进行迎击同时想办法再次拉开距离，当被两人盯上的时候应该尽量以逃跑或用炸药迎击为主，主射速度慢在这种情况下是非常不利的。EX觉醒后所有子弹回满同时主射的装填速度也变得很快，可以多利用半觉醒来提高输出。

ガンダムエクシア

正式名称:GN–001 GUNDAM EXIA/GN–001RE GUNDAM EXIA REPAIR

驾驶员：刹那・F・セイエイ

Cost：2000　耐久力：540　变形：×　换装：×　觉醒技：○

ガンダムエクシア

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	GNソード・ライフルモード	3	65	能进行3连射
副射击	GNビームダガー	1	75/69	拘束小刀投掷。
特殊射击	GNアームズ呼出	1	80(1HIT40)	2连射，两次命中的时候伤害80。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	170	比起横格的最终段稍微慢点
	派生：N>后N	113	–
	派生：NNN>后N	160	–
	派生：NN>前N	192	–
	派生：N>射击	105	–
	派生：NN>射击	154	–
前格斗	前N	77	和普通格斗一样具有同样的派生，伤害一样。
横格斗	横N>NN	170	–
后格斗	后N	70	–
BD格斗	BD时前N	126	–
特殊格斗	特格/前后特格	91/75	普通特格为纵向回旋看，加前后方向为踩踏。
觉醒时			
N格斗	NNNNNN	220	第二段开始Down。
BD格斗	BD中时前N>NNN	234	4段斩，强制Down。

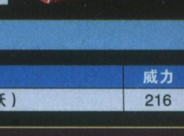
觉醒技

名称	输入	威力
オーバーブーストモード突击	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	216

ガンダムエクシアリペア

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	GNソード・ライフルモード	3	60	可以3连射。

格斗	输入	威力	备注
副射击	副射击	70	突刺攻击。
特殊射击	特射	70	动作与副射击一样。
通常格斗	NNN	158	没有了前派生。
	派生：N后	99	–
	派生：NN后	144	–
前格斗	前N	67	–
横格斗	横N	89	带Down效果的多段2连。
后格斗	后N	65	–
BD格斗	BD时前N	112	–
特殊格斗	特格/前后特格	76/71	–
觉醒时			
N格斗	NNNNNN	178	–
BD格斗	BD时前NNN	198	–

觉醒技

名称	输入	威力
オーバーブーストモード突击	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	216

点评

基本性能跟过往作品没太大变化，特点是机身轻巧灵活，而且设定上作为格斗机格斗性能自然不用说。因为本作取消了援护系统，而且力天使高达也作为可操作主机登场，因此能天使缺少了一个强而有力的远程攻击手段。不过作为补偿的是可以召唤GN ARMS进行射击，在范围和威力上得到了保证，但狙击能力却不如以前。不过因为援护能自动回复，配合手上的连射BR和GN短剑，能天使制造弹幕的能力一点也不差，可以灵活应对各种战术位置。

血量少、红锁短、伤害偏低也算是一直以来的通病了，能天使主要是靠稳定的操作进行立回，然后把握住每一个机会使用格斗来确立自己优势的机体，很小的失误对他来说都是相当致命的。TRANS-AM变成了觉醒之后的形态，因此状态结束后不会像以前那样带来致命硬直。

另外本作中，能天使增加了像百式那样，剩余战力在2000以下的时候被击坠会以弱化的形态在原地复活，剩余耐久也是100点。不过这个状态远程武装值剩下三连射BR，很多近战的派生都没了，还是把精力放在保命上吧。

ガンダムデュナメス

正式名称：GN-002 GUNDAM DYNAMES

驾驶员：ロックオン・ストラトス(ニール・デイランデイ)

コスト：2000 耐久力：520 变形：× 换装：○ 觉醒技：×

通常モード

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	GNスナイパ-ライフル	2	100	不需要用完也能装填，但无法夺Down。
射击CS	GNスナイパ-ライフル(高出力)	–	90–110	2段蓄力，命中后敌人强制Down。
副射击	GNビ-ムピストル	3	72/57	1发会射出3段光束。1Hit伤害25。但是配合方向键后使用的时候，1Hit伤害会变成20。
特殊射击	GNミサイル	2	118	两段导弹4连发。
特殊格斗	GNフルシ-ルド	100	–	展开盾牌模式。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NN	128	2段格斗。
	派生：N>射击	120	接近射击
前格斗	前N	71	–
横格斗	横NN	124	–
	派生：横N>射击	120	与普通格斗的派生一样。
后格斗	后N	137	强制Down。
BD格斗	BD是前N	153	–

フルシ-ルド モ-ド

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	GNスナイパ-ライフル	2	90	与通常状态共用子弹，威力较低。
射击CS	GNスナイパ-ライフル(高出力)	–	90–100	–
副射击	GNビ-ムピストル	3	86	同样与通常状态下共用子弹，威力变成1Hit30。
特殊射击	GNスナイパ-ライフル(照射)	1	218	–
特殊格斗	GNフルシ-ルド解除	100	–	弹数为耐久值，为0后自动解除。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	N	60	单段踢飞敌人的攻击。

点评

家用机版新增加的力天使高达，作为智天使高达的低Cost版有不少变更点，首先是主射击的GN狙击枪并不需要像智天使那样用完才能装填，而是跟其他高达的BR一样随时装填，不过威力和弹速都降低了不少，而且无法一击夺Down，特别是弹速，虽然不至于沦落为普通BR，但体现不出狙击的那种一发贯通的感觉。要说能真正发挥力天使狙击能力的应该是CS攻击，虽然蓄力速度慢，但是能一发夺Down，而且弹速也回归应有的水平，二段蓄力之后能实现全区域红锁（Lock On！）。配备了近战装备也是力天使于区别于智天使却接近于普通机体之处，然而只能起到自卫和威吓的作用，真要迎击还不如提前用GN导弹有效。进入盾牌模式后不仅能防御前方的攻击，红锁距离也会变得很长很长——站在地图中央几乎没有射击盲点，不过因为主射击弹速过慢，距离拉太远也是很难命中。

作为2000Cost的机体，力天使在自卫能力方面要强于智天使，Cost值也为他带来了其他的可能性，但是整体上缺少智天使的个性而更贴近于普通的机体，能否发挥出他个别的长处以及同伴的配合对他来说相当重要。

スサノオ

正式名称：GNX-Y901TW　驾驶员：ミスタ-・ブシド-

Cost：2000 耐久力：600 变形：× 换装：△(トランザム) 觉醒技：×

射击	名称	弹数	威力（入魂后）	备注
主射击	入魂	(1)	–	攻击力提升
射击CS	ビ-ムチャクラム	–	60(71)	没入魂为单发，入魂后3Hit，发动TRANS-AM后5Hit威力79，TRANS-AM状态下入魂6Hit威力为89。
副射击	トライパニッシャ-	1	60(70)<75><(85)>	带一段时间内麻痹效果，TRANS-AM发动后伤害70，TRANS-AM并且入魂后伤害85。
特殊射击	トランザムシステム	–	100	开场后能量槽从0开始积蓄，蓄满后才能发动TRANS-AM，而且除非被击坠否则只能发动一次。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNNNN	216(248)	初段伤害60。
	派生：N>前N	220（229）	–
	派生：NN>前N	219(252)	1～2段可以任意派生。
	派生：N>特格	194（228）	–
	派生：NN>特格	212（242）	–
	派生：NNN>特格	223（258）	–
	派生：NNNN>特格	237(273)	1～4段可以任意接特格派生。
前格斗	前N>NN	161(190)	–
	派生：前N>特格	200(228)	–
	派生：前NN>特格	205(235）	–
	派生：前NNN>特格	210(243)	1～3段可任接特格意派生。
横格斗	横N>NN	156(181)	–
	派生：横N>前N	149(168)	–
	派生：横NN>前N	180(204)	1～2段后可任意接前N派生。
	派生：横N>特格	189(223)	–
	派生：横NN>特格	219(242)	1～2段后可任意接特格派生。
后格斗	后→N	200(300)<(358)>	自机受到100(150)伤害，TRANS-AM后威力385，但自己要受到200(250)的伤害。
BD格斗	BD时前N	124(146)	–
特殊格斗	特格	93/72	方向键可以控制回旋砍的方向。
TRANS-AM格斗	NNNNNNN	254(280)	横格斗和前格斗动作一样。

点评

2000Cost又一台较为纯粹的格斗机，远程的攻击手段只有副射击和CS。而副射击残弹数只有1发，还好装填速度较快，有机会可以毫不犹豫地用。近战能力极强，任何一套连段都能打出非常高的伤害，配合入魂和觉醒等增强效果，一套连段解决掉1000Cost不是难事。

入魂是这台机体的专属机能，入魂之后不仅一段时间内攻击力增强，射击的威力也会大大增加。不过每次入魂只能维持一段时间，需要手动重新发动。所以尽可能让自己在入魂状态下进攻。因为缺乏远程攻击手段，而格斗伤害有奇高，须佐适合从立回过程中冷静地找出进攻机会，然后给予对手重创的战斗方式，前期保存自己的实力也很符合他作为2000Cost机体的职责。

ダブルオ-ガンダム

正式名称：GN-0000(+GNR-010)

驾驶员：刹那・F・セイエイ(+沙慈・クロスロ-ド)

Cost：3000 耐久力：680 变形：× 换装：○ 觉醒技：○

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	GNソ-ドII・ライフルモ-ド	3	70	威力、弹数、装填能力都相对较低的BR。
CS	GNソ-ドII・ライフルモ-ド(扩散/收束)	–	169/129	扩散粒子弹攻击(1hit18)。按左右方向键发射能控制粒子散射情况。
副射击	GNビ-ムサ-ベル(投掷)	1	65→110	投出武器攻击敌人，发生和诱导都非常优秀，取消太快只会飞出一把武器。
特殊射击	アリオスガンダム 呼出	1	10→73	召唤堕天使高达拘束敌人，一定时间后爆炸。
特殊格斗	ダブルオ-ライザ- 换装	100	–	进入00-Raiser模式。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	165	回旋斩，普通00状态下最实用的格斗。
	派生：N>射击	132	–
	派生：NN>射击	175	–
前格斗	前N	102	俗称的“麻美格”（想知道原因对战胜时可以试试用这招终结技获胜），实用性较差。
横格斗	横NN	119	回旋斩攻击。
	派生：横N>射击	132	性能跟普通格斗一样。
后格斗	后N	75	–
BD格斗	BD时前N	94	多段伤害的单发攻击。





ダブルオーライザー

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	GNソードⅢ・ライフルモード	5	80(84)	威力和弹速非常优秀，抓落地效果一流。但装填速度较慢，弹数也少。
CS	GNソードⅢ・ライフルモード(收束)	–	~160(~170)	性能类似于飞翼零式的主射。TRANS-AM中完全命中敌人也不会强制Down。
副射击	GNマイクロミサイル	4	20	导弹攻击，能2连射。
特殊射击	アリオスガンダム呼出	1	73	召唤堕天使高达，性能和没换装备前一样。
后格斗	GNソードⅡ投掷	∞	90	扔出GN剑，发生较慢，副射击没有子弹的时候无法使用。
特殊格斗	ダブルオーライザー解除	100	–	解除00-Raiser模式。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNNN	225	全部格斗攻击中伤害最高，最后一段命中后敌人无法受身。
	派生：N>射击	155	–
	派生：NN>射击	191	–
	派生：NNN>射击	223	照射攻击。
前格斗	前N	94	具有很强判定的1段攻击，发生速度也很快。
横格斗	横N>NN	185	回旋斩。
	派生：横N>射击	154	–
	派生：横NN>射击	198	跟普通格斗派生一样。
BD格斗	BD时前NN	198	8字型3段砍，最后一段命中后敌人无法受身。
觉醒时			
BD格斗	BD时前NNNNN	257	量子化高速斩击，伤害高且不怕被敌人中断。
特殊格斗	特格	181	X字斩。

觉醒技

名称	输入	威力	备注
ライザーソード	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	301~352/312	一般为纵砍，配合方向键能使出横砍。

点评

相比起前作发生了不少变化，刚出场的时候只是00高达的普通形态，Raiser组件则类似于V2的AB装甲，开场便可以装上而且只能维持一段时间。普通形态下具备标准的BR，但是过少的弹药和偏低的攻击力使00不得不积极进行近战，CS统一变成了散弹攻击，前作类似无限正义的集中射击被取消，远程战斗力进一步被削弱。00-Raiser的主射则跟V2相类似，弹速快威力高，而CS则类似飞翼零式的照射攻击（到底山寨了多少人啊），还有盾防也变成了全方位防御，因此这个模式下无论格斗还是近战都能表现出强大的压制力。觉醒之后会强制变成00-Raiser形态并发动TRANS-AM，战斗力进一步提升，而且受到攻击还会进入量子化状态来回避。



ケルディムガンダム

正式名称：GN-006 GNHW/R

驾驶员：ロックオン・ストラトス(ライル・ディランディ)

Cost：2500　耐久力：600　变形：×　换装：×　觉醒技：○

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	GNスナイパーライフルⅡ	2	140	智天使特色的狙击枪，全机体主射中威力顶级，发生稍慢且没有诱导，枪口补正一般但弹速、射程也是全游戏最高，用于抓落地。子弹用完了才能填充。
格斗	GNビームピストルⅡ	–	30~135	能3枪连发，威力稍逊但子弹无限，可蓄力连射。
マルチCS	GNビームピストルⅡ(连射)	–	~162	二重锁定连射攻击。
觉醒中CS	ピストル连射+GNシールドビット・アサルトモード	–	150	可二重锁定。
副射击	GNミサイル	2	25~73	带Down属性的8发导弹射击。1Hit威力25。
特殊射击	GNライフルビット	6	20~90	不按方向键能围绕自己展开，按方向键能飞到敌人身边射击。
特殊格斗	GNシールドビット	–	100	能同时防御射击和格斗的护罩，输入方向键使用能去保护僚机。

格斗	输入	威力	备注
后格斗	后N	107	惟一的“格斗技”，成功后一瞬间内发动TRANS-AM绕到敌人身后反击。

觉醒技

名称	输入	威力	备注
セラヴィーガンダム呼出	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	322	带霸体的攻击。

点评

因为太有个性了所以要用得好很有难度。智天使是全游戏中惟一一台没有格斗技的主机，包括反击技能都是用枪射的。主射狙击枪威力高弹速快射程远，但装填速度慢而且必须用完了才开始装填的缺点使智天使不能随便用这武器攻击。虽然不求每一枪都命中，但起码得保证两发中能打中一发。

格斗键是对应两把手枪的攻击，能连射和蓄力，而且子弹无限，虽然威力低但立回以及子弹装填的时候还是得依赖这武器，特殊射击是浮游炮，性能只能说一般，而特殊格斗能在自己或同伴身边形成一个防护墙，落地之前利用这个技能可以很大程度上减少受伤的风险，跟格斗机组队时活用这个能为同伴带来不少帮助。

因为机体的特殊性，组队战很需要同伴的配合，同时自己也要积极地为同伴援护。

ダブルオークアンタ

正式名称：GNT-0000 00 QAN[T]　驾驶员：刹那・F・セイエイ

Cost：3000　耐久力：640(+100)　变形：×　换装：○　觉醒技：○



通常状态

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	GNソードⅤ・ライフルモード	6	75	弹药回复速度较慢的BR。
副射击	GNソードビット(射出/GNバスターソード)	1	146	短距离射出GN SwordBit攻击，按住后使用能装备到剑上转换成大剑模式。
特殊射击	GNソードビット(GNフィールド)	100	–	利用GN SwordBit展开能防御射击或格斗的力场。
特殊格斗	クアンタムバースト	100	0	GN SwordBit射出时无法使用，发动后回复100耐久值同时令小范围内的敌人陷入麻痹状态。同时机体转换成Quantum System模式。

格斗	输入	威力[大剑模式]	备注
通常格斗	NNNN	210[225]	–
	派生：NNN>前N	235[247]	6段攻击技能。
	派生：N>后N>N	169[174]	–
	派生：NN>后N	N203[212]	垂直砍飞敌人后射击
	派生：N>后N>射击	202[–]	–
	派生：NN>后N>射击	224[–]	GN SwordBit展开、射出或大剑模式无法使用。
前格斗	前N	76[152]	突刺攻击，大剑模式下追加后挑动作。
横格斗	横NNN	173[186]	–
	派生：横N前	205[–]	GN SwordBit展开或大剑模式中无法使用。
	派生：横后N	169[174]	–
	派生：横N后N	203[212]	垂直砍飞敌人后给予射击。
	派生：横N>后N>射击	202[–]	–
	派生：横NN>后N>射击	224[–]	垂直砍飞敌人后利用GN SwordBit攻击，GN SwordBit展开或大剑模式下无法使用。
后格斗	后N	80[85]	大跳砍，能躲开一些敌人的攻击。
BD格斗	BD时前N>NN	178[191]	高速三连砍。
觉醒后			
BD格斗	BD时前N>NNNN	246[269]	高速4连砍，攻击过程中运动轨迹较大不怕被其他敌人抓到。

觉醒技

名称	输入	威力	备注
GNバスター-ライフル(ライザ-ソ-ド)	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	300	GN SwordBit展开或射出后无法使用。

Quantum System模式

クアンタムシステム时

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	GNソ-ドV・ライフルモ-ド	5	75	Quantum Burst发动后弹数回复。
格斗	GNソ-ドビット(射出)	∞	168	射出GN SwordBit。
副射击	ガンダムサバ-ニャ 呼出	1	165	三束照射攻击，装填时间20秒
特殊射击	ガンダムハル-ト 呼出	1	124	前方3连射+导弹攻击。装填时间15秒，3连射命中后敌人强制倒地。

格斗	输入	威力	备注
后格斗	后N>N	80	反击技，能使攻击的敌人陷入麻痹同时反击。
特殊格斗	特N>NNN	173	惟一的格斗攻击，突进过程中进入无敌状态，觉醒状态下无装填时间。

觉醒技

名称	输入	威力	备注
GNバスター-ライフル(ライザ-ソ-ド)	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	300	GN SwordBit展开或射出后无法使用。

点评

本作加入的最新机体，通常形态下是偏格斗的万能机，依靠独特的GN SwordBit实现攻守一体的战斗方式。副射击的攻击距离很短，发挥的作用有限，特殊射击则是展开防御盾，包括格斗在内所有攻击都能挡下来，利用这个特性可以对敌人进行强攻。按方向后加特殊射击能让GN SwordBit装到剑上进入大剑模式，这个模式下攻击力和攻击范围会大幅提升，机动性还能保持原有的水平。

Quantum Burst发动之后00Q会进入Quantum System模式，跟前作的德天使一样是不能还原的，不过能恢复100耐久，而且自机如果被Cost Over，一出来便能使用。进入Quantum System之后，00Q的攻击大多都依靠援护（不过也是这个状态下才能使用照射攻击），普通格斗会直接变成GN SwordBit的射击，攻击距离非常有限，只能近距离进行干扰，不能迎击格斗。特殊格斗虽然算是传统上的格斗攻击，但是有装填时间限制。因此Quantum System最好在战斗最后关头才使用。

ラフアエルガンダム

正式名称：CB-002 RAPHAEL GUNDAM

驾驶员：ティエリア・ア-デ

Cost：2500 耐久力：620 变形：× 换装：○ 觉醒技：×

ラフアエルガンダム

射击	名称	弹数	威力	备注
射击	GNビームライフル	8	80	符合射击机标准的BR。
副射击	GNビッグキャノン	1	214	停顿下来使出照射攻击。
特殊射击	GNビッグキャノン(ロ-リング)	1	90(162)	向两边照射同时逆时针旋转一周。
特殊格斗	セラヴィ-ガンダムII分离	100	–	将セラヴィ-ガンダムII分离出去，开场后时间从0开始递增到100后才能使用，维持时间结束后强制还原到合体形态。

格斗	名称	输入	威力	备注
通常格斗	GNクロ-	N	86	射出GNクロ-攻击敌人。
派生	GNクロ-射击	N>射击	55(99)	从GNクロ-中射出光束，两发同时命中伤害110。
后格斗	タックル	后N	70	GNクロ-射出后可以发动近战。

セラヴィ-ガンダムII分离后

射击	名称	弹数	威力	备注
射击	GNビームライフル	8	80	与セラヴィ-一起攻击。
副射击	セラヴィ-ガンダムII 突击	2	30→94	子弹用完了才会开始填充。
特殊射击	GNバズ-カ(照射/ロ-リング)	1	212/80(144)	命令セラヴィ-发射照射攻击。
特殊格斗	セラヴィ-ガンダムII 停止	100	–	跟セラヴィ-合体。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	173	从第二段开始可以派生。
	派生：NN>前M	177	–
	派生：NN>后N	170	–
	派生：NN>(左N>右N)*n>前N	211～338	可派生到14Hit。
前格斗	前N	75	一段的拳击。
横格斗	横NNN	173	–
后格斗	后N	75	–
BD格斗	BD时前N	85	不能受身的攻击。

点评

特点是能够将身上的セラヴィ-ガンダムII分离出来一起作战。在分离之前怎么说都是两台机体的重量，因此运动性能相当差，武装配备了标准的主射之外还有两种照射攻击，其中副射击发动速度极快，抓落地性能优秀，而特殊射击则类似于飞翼零式改的蓄力光束旋转，同样射程有限但是运用得当能令敌人无处可逃。

セラヴィ-ガンダムII分离出来之后机动性会大大提高，而且セラヴィ-ガンダムII会跟G Bit一样跟随者玩家一起射击，无形中相当于3VS2。而本体的格斗能力也大幅提升，可以说是非常强力的输出模式。分离后能量槽的积蓄时间是10秒左右，速度算是比较快的，分身的维持时间也比继续时间长很多。所以尽量在分离的阶段进攻吧。



ユニコ-ン

正式名称：RX-0　驾驶员：バナ-ジ・リンクス

Cost：3000 耐久力：700 变形：× 换装：○ 觉醒技：○(仅限NT-D模式)

ユニコ-ンモ-ド

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ビ-ム・マグナム	5	95	威力超高，而且可以手动式上弹，射速较快但是射角较差。
CS	ビ-ム・ガトリング	–	10～	利用收在盾牌内的机关枪扫射，非实弹属性，可以微调方向。
副射击	ハイパ-・バズ-カ	3	104	火箭筒，一定距离后会散开。
特殊射击	ジェガンD型 呼出	4	46～110	援护技能，诱导较低的BR三连射，用完后不能重新填充。
特殊格斗	NT-Dシステム	100	–	进入NT-D模式，开场35秒后填充完成，维持时间15秒。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	160	光剑3段斩。
	派生：N>前NN	170	前作的前派生攻击。
前格斗	前NN	146	回旋踢。
横格斗	横NN	124	–
	派生：横N>后N	131	–
后格斗	后NNN	173	–
	派生：后NN>前NN	182	最后一段抱住敌人将其投出。
BD格斗	BD时前NN	171	最后一段抱住敌人将其投出。

デストロイモ-ド

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ビ-ム・ガトリング	20	15～120	弹速较慢的机枪扫射，同样是光束属性。
副射击	ビ-ム・サ-ベル(投掷)	∞	70	放出出能在一段时间内拘束对手的剑气。
	派生格斗：副射击>N	–	216	剑气命中后追上去攻击。
特殊射击	ジェガンD型呼出	4	46～110	与普通模式下一样。
特殊格斗	サイコミュジャック	1	60	放出能令对手无法动弹的雾。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNNNN	238	高威力5段格。
前格斗	前NN	196	三段突刺攻击。
横格斗	横NN	199	回旋性能不错的格斗。
后格斗	后	~92	吹飞攻击。
BD格斗	BD中前	~86	超高速突进吹飞攻击。

觉醒技

名称	输入	威力
フルアーマーユニコーン	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	336

点评

跟原作一样，独角兽能够以两种形态进行战斗。独角兽形态下机动力在3000Cost里几乎垫底，然而拥有大威力、大判定、高弹速还能手动上弹，几乎集所有优点于一身的主射击令独角兽成为与3000Cost相称的机体。

进入N-TD模式后机动性则一瞬间变成了全游戏最顶级，格斗无论判定还是伤害都非常可怕，被他盯上的猎物几乎无处可逃。不过维持时间有限，如何发挥也考验玩家的水平。另外，独角兽的援护可以通过办觉醒来恢复，所以实战中可以大胆地使用援护来提高输出。

デルタプラス

正式名称：MSN-001A1　DELTA PLUS　　驾驶员：リディ・マーセナス

Cost：2000　耐久力：580　变形：○　换装：×　觉醒技：○

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ビーム・ライフル	4	70	2连射。
CS	ユニコーンガンダム呼出	–	–	召唤出独角兽背对背旋转射击一周。
副射击	2连装グレネード・ランチャー	2	89	吹飞效果的炮弹。
特殊射击	リゼル呼出	2	~136	召唤两台2リゼル出来使出BR3连射
变形主射击	シールドビームガン	4	75	机体前方发射光束，弹数独立，每次变形都会马上回复。
变形副射击	グレネード・ランチャー	3	94	发生较快的飞弹攻击。
变形特殊射击	シールドビームガン连射	–	75	高速4连射。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NN	122	二段吹飞攻击。
	射击派生：NN>射击	161	吹飞敌人用飞弹追击。
前格斗	前NN	132	吹飞攻击。
	射击派生：前NN>射	173	吹飞敌人后用飞弹追击。
横格斗	横NN	128	二段格斗。
后格斗	后N	–	格斗反击技能。
BD格斗	BD时前NNN	140~213	–
特殊格斗	特格	14~108	–
变形格斗	变形时N	75	马上解除变形状态攻击敌人。

觉醒技

名称	输入	威力	备注
ユニコーン呼出	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	–	召唤NT-D独角兽一起射击

点评

射击万能机，主射击对应手动上弹和二连射的功能，可以说是一台低Cost的Z高达。机动性是2000Cost的中等性能，虽然不能期望太大发挥但不至于容易被敌人压制。格斗方面伤害普遍较低，不过攻击段数少，不容易被其他人偷袭。作为2000Cost机体，利用用不完的射击跟敌人周旋的战术非常合适。

クシャトリヤ

正式名称：NZ-666　　驾驶员：マリーダ・クルス

Cost：2500　耐久力：620　变形：×　换装：×　觉醒技：○

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ビーム・ガン	8	80	威力较高的BR。
背对射击	バインダー部メガ粒子炮	(8)	110	跟主装备的弹数共通，两发光束射出实际只消耗一发残弹。
CS	胸部メガ粒子炮(收束)	–	~235	照射攻击。
副射击	ファンネル展开	3	20	3hit能令敌人无法动弹的光束。
横副射击	ライン状ファンネルビーム	(3)	46	弹数和普通副射击共通。
特殊射击	胸部メガ粒子炮(扩散)	1	~169	命中后令敌人无法动弹。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	167	三连斩。
前格斗	前NN	149	多段伤害的2段突进。
横格斗	横NN	156	速度较快的回旋斩。
后格斗	后NN	95	具有射击派生。
	射击派生：后N>射击	279	–
特殊格斗	特格	175	捕捉敌人的技能，可派生。
	格斗派生：特格>N	185	捕捉到敌人后多段攻击。
	射击派生：特格>射击	245	抓到敌人后使出照射攻击。
BD格斗	BD时前N	95	–

觉醒技

名称	输入	威力	备注
ファンネル一齐扫射	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	~250	照射时间比较短。

点评

刹帝利拥有全机体中最庞大的体型，即使本身机动性不差，但还是严重影响到回避能力。不过与之相反，刹帝利可以说是2500Cost火力最猛的机体之一，背对敌人射击虽然硬直更大，但是威力和范围都不是正面BR所能比的，格斗能力也由于体型关系具有很广的判定，因此刹帝利很多时候适合速攻作战，而同伴负责帮忙吸引火力也非常重要。

シナンジュ

正式名称：MSN-06S SINANJU　　驾驶员：フル・フロンタル

Cost：2500　耐久力：600　变形：×　换装：○　觉醒技：○

重装备モード

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ビームライフル	6	75	普通的BR。
副射击	バズーカ	5	104/89	最多可以2连射，配合方向键能做出横向空翻射击。
特殊射击	ギラ・ズール 呼出	1	100	与高机动模式通用。
特殊格斗	モード切替	–	–	切换模式，可以用主射或格斗取消。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	164	–
	派生：NN>前NN	185	接上BZ攻击。
	派生：N>后N	124	踢飞。
	派生：NN>后N	164	对方无法受身。
前格斗	前N	147	–
	派生：前N>后N	142	命中后对方无法受身。
横格斗	横NN	132	–
	派生：横N>前N	132	–
	派生：横N>后N	124	命中后对方无法受身。
后格斗	后N	77	–
	派生：后N>后N	143	命中后对方无法受身。
BD格斗	BD中前N	135	–

觉醒技

名称	输入	威力	备注
BR连射	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	269	BR6连射。

高机动モード

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	バルカン	120	25~81	按一次5发。1Hit伤害5。
副射击	デブリ蹴り飞ばし	2(4)	80	觉醒后弹药数变成4。
特殊射击	ギラ・ズール呼出	1	100	于重装备模式共通。
特殊格斗	モード切替	–	–	切换模式。



INFORMATION　FEATURE　EXPRESS　GUIDE

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNNN	228	1、2段2Hit，3段开始可以派生。
	派生：N>后N	130	–
	派生：NN>前N	185	–
	派生：NN>后N	185	–
	派生：NNN>后N	225	命中后对手无法受身。
前格斗	前NN	164	命中后对手无法受身。
	派生：前N>后N	152	命中后对手无法受身。
横格斗	横NN	151	具有与格斗机媲美的性能，主力招式。
	派生：横N>后N	131	命中后对手无法受身。
后格斗	后N	79	–
	派生：后N>后N	145	命中后对手无法受身。
BD格斗	BD时前N	153	–

觉醒技

名称	输入	威力	备注
BR连射	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	269	发动时会强制换装成重装模式。

点评

新安洲具有两种截然不同的作战风格，重装备模式下有标准的BR+BZ，高机动模式则配备了双刀能施展华丽的刀法。以2500Cost机体的身份来说，随意的模式切换能够轻松应对各种队伍的需求——无论是用重装备模式来牵制还是高机动模式来输出。两种模式的武装弹药不共通，而且机体就算更改了模式也能回复弹药，加上还有可回复的援护，新安洲就算奢侈地进行弹幕战也未尝不可。子弹用光了之后就可以切换模式跟同伴转换一下作战位置，高机动模式下新安洲拥有跟3000Cost机体想媲美的机动性，进攻能力非常令人满意。当然实战当中并不用拘泥于一种模式，灵活的作战风格是新安洲的生命线。

アレックス

正式名称：RX-78NT-1FA GUNDAM NT-1

驾驶员：クリスチーナ・マッケンジー(クリス)

Cost：1000　耐久力：280　变形：×　换装：○(有耐久度)　觉醒技：×

チョバムアーマー装着时(アーマー形态)

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	バルカン	40	58	机枪连射。前面的伤害为全部命中的数值，单发命中伤害为7。
副射击	ジム・スナイパーII呼出	1	101	前面的伤害为全部命中的数值，单发伤害20。
特殊射击	チョバムアーマーパージ	100	50	解除装甲。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	178	–
	派生：N>前N	144	多段技。
前格斗	前NN	139	–
横格斗	横NN	134	–
	派生：横N>前N	134	–
后格斗	后N	80	–
特殊格斗	特格	85	5Hit多段格斗，每Hit伤害18。
BD格斗	BD时前N	85	–
格斗CS	格斗蓄力	80	令对手无法动弹。



チョバムアーマーパージ时(パージ形态)

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	腕部ガトリング	80	106	前面的威力是10Hit时的数据。每Hit伤害为13。
CS	腕部ガトリング×2	–	151	可目标锁定。
副射击	ジム・スナイパーII呼出	1	101	前面的伤害是全部命中时的数值，单发伤害18。
特殊格斗	ビームライフル	1	80	子弹没用完的时候有盾判定。
特殊射击	チョバムアーマー装着	100	–	套上装甲

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NN	116	第二段攻击能令敌人无法动弹。
前格斗	前N	58	–
横格斗	横NN	116	–
后格斗	后N	74	–
BD格斗	BD时前N	80	性能较高的格斗技。

点评



分两种形态的1000Cost格斗机，穿上装甲后自身能抵挡一定程度的攻击——包括格斗在内，因此这个形态下本应该勇敢地往前冲才对，不过那运动性能不争气，BD跟Step速度几乎全机体中最慢，这个缺陷很多时候令他还没靠近敌人的时候就被对方拆掉了装甲（其实穿着这么多装甲也难怪速度慢的）。装甲状态下受到格斗攻击会直接令攻击者出现硬直，因此这台机体可以说是格斗机的克星，但是遇到高机动的射击机几乎就是个靶子，贫弱的射击令他一被人拉开距离就会被打得毫无还手之力。脱掉装甲后立回能力会正常一些，而且也有不错的射击武装，因此距离被拉开后，最好还是先脱掉装甲以保存装甲的耐久，等接近了敌人之后再穿上。

因为装甲的特性，碰上格斗机一般不会朝这台机体进攻，这就意味着队友很多时候被盯着打，而凭他的机动性要追上那些高level格斗机难度也很高，要是对方是射击机更不用说了，很难生存，因此他只能说是一台比较有针对性的机体，在2VS2的战斗中泛用性很低。

ザク改

正式名称：MS-06FZ ZAKU II FZ

驾驶员：バーナード・ワイズマン

Cost：1000　耐久力：330　变形：×　换装：×　觉醒技：×

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	マシンガン	80	113	–
副射击	ハンドグレネイド(时限)	3	122	投掷遥控炸弹，伤害为完全命中后的数值。
特殊射击	ハイゴッグ呼出	4	120	召唤援护。
特殊格斗	ハンドグレネイド(起爆)	–	–	手动令扔出的炸弹起爆。
后格斗	サンタさん召唤	3	80	召唤出圣诞老人。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	167	多段Hit攻击。
	派生：NN>前N	168	安定而又高威力的格斗技。
前格斗	前N	80	可以用炸弹追击的单发格斗。
横格斗	横NN	117	主力格斗
	派生：横N>射击	129	将敌人炸飞
BD格斗	BD中前	84	突进速度良好的吹飞攻击。

点评

副射击的炸弹相当无耻，范围非常大不再说，高伤害、投掷距离远、可手动引爆、装填速度快……同时具备这么多特点的炸弹在1000Cost机体中相当犯规，如果还抽到建筑比较多的战场会令对手无处可逃，爆炸后产生的爆风还非常适合追击。主武装MG虽然比前作有所削弱，但已经足够配合炸弹来使用了，加上还有出色的援护以及性能不错的格斗，绝对是1000Cost中的强机。

ガンダム试作1号机Fb

正式名称：RX-78GP01-Fb GUNDAM ZEPHYRANTHES FULL-BURNERN

驾驶员：コウ・ウラキ

Cost：2000　耐久力：580　变形：×　换装：×　觉醒技：×

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ビーム・ライフル	8	70	–
CS	ビーム・ライフル(狙击)	–	150	–
特格中CS	ビーム・ライフル(4连射)	–	126	–
副射击	バルカン	80	6	–
特殊射击	ジム・キャノンⅡ呼出	4	120	用完不会自动装填，但会变成格斗攻击。
特殊格斗	急上升～空中浮游	–	–	急速上升，然后漂浮在空中。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	174	–
	派生：NN前N	174	–
觉醒时通常格斗	NNNN	237	–
前格斗	前NN	132	–
横格斗	横NN	121	–
	派生：横NN>前N/后N	165	–
	派生：横NN>前N/后N	200	–
后格斗	后N	112	格斗反击技能。
BD格斗	BD时前N	86	–
格斗CS	格斗蓄力	134	分离攻击，带有霸体属性。
特殊射击(弹数0时)	特射	176	特殊射击的援护用完后即可使用。
浮游前格斗	特格>前N	123	浮游状态下使用。
觉醒浮游前格斗	特格>前NN	202	浮游状态下使用。
浮游后格斗	特格>后N	128	浮游状态下使用。

点评

取消了前作双Cost的奇怪设定让GP01Fb直接登场，于是他便成为了一台说不出有什么特别优点的万能机，2000Cost标准的性能，标准的武装，还有标准的格斗能力，算得上特色的东西甚至比元祖高达还少。当然不是说无法拿来用，只是在团队战中很难找到一些非得让这台机体上场才能做到的事情。

ガンダム试作2号机

正式名称：RX-78GP02A GUNDAM PHYSALIS

驾驶员：アナベル・ガトー

Cost：2000　耐久力：600　变形：×　换装：×　觉醒技：×

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	バルカン	120	6~	单发伤害为6，1次最少5连射，最高20连射。
副射击	ドムトローペン呼出	2	102	令敌人无法动弹。
后副射击	ザメル呼出	2	76	召唤援护攻击，爆风伤害20。3发全部命中伤害142。
特殊射击	アトミック・バズーカ	1	20~321	超大范围核弹攻击，伤害受命中情况影响。
后格斗	サーベル投げ	后N	53-72-78	令敌人无法动弹。

格斗	输入	威力(军刀强化)	备注
格斗CS	格斗蓄力	–	蓄力令刀攻击力变强。一下的格斗数据为：通常/蓄力/觉醒，三个状态下的威力。
通常格斗	NNN	179/201/238	–
	派生：N>前NN	209/220/248	类似于特殊格斗。
前格斗	前N	80/80/86	–
横格斗	横NN	134/149/177	–
BD格斗	BD中前N	142/162/174	军刀强化的时候有令敌人无法动弹的效果。
	派生：BD中前N>前N	147/147/159	–
特殊格斗	特格>N	143/143/154	–
	派生：前N/后N>特格>N	143/143/154	–
	派生：横N>特格>N	83/83/91	–







点评

霸气的核弹攻击是这台机体的最大特点。攻击范围和威力同样惊人的核弹在使用时机和使用方式上非常讲究，因为基本上不会直接打中目标，所以让敌人无法躲开最后受到波及才是核弹的目的——当然聪明的敌人会直接防御，而且全机体有盾防的设定令核弹更难发挥理想的效果。发动核弹的时机可以选敌人倒地状态或者自己被当成空气的时候，核弹爆炸后要趁让敌人忙于逃命的时候要积极地进攻，就算自己被核爆波及也要争取拉敌人下水。

因为体型的关系GP02的格斗具有很强判定范围，也因为体型的关系机动性不高，很容易成为靶子。而偏偏GP02除了援护之外就没有有效的远程攻击手段了，很多时候都打得很被动。作为2000Cost机体很适合当后卫，当然并不是指跑得远远地放冷枪的那种，而是在同伴被击落之前尽量保存自己的耐久，同时还要抓住敌人的破绽用格斗进行反击。

ガンダムEz8

正式名称：RX-79[G]Ez-8 GUNDAM Ez8(Extra-Zero-8)

驾驶员：シロー・アマダ

Cost：1000　耐久力：330　变形：×　换装：○　觉醒技：×

ビームライフルモード

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ビーム・ライフル	6	75	与高Cost机体相称的攻击力。
副射击	倍返しだぁ!!	80	144	一次射出20发，长按能一次将全部子弹打完。
特殊射击	陆战型ガンダム呼出	2	50	拘束弹。
	任意方向派生	2	126	导弹攻击。
特殊格斗	武装切替	–	–	转换模式。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NN	119	–
前格斗	前N	78	单发能令敌人倒地。
横格斗	横NN	116	–
后格斗	后N	136	–
BD格斗	BD中前	86	能将对手直接被打飞。
	派生：BD中前→射	157	高威力的BZ。

180mmキャノンモード

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	180mmキャノン	5	100	–
副射击	炮击モード	(5)	110	跟主射弹道不一样的加农炮，发射的时候移动会停下来。
特殊射击	陆战型ガンダム呼出	2	50	拘束弹。
	任意方向派生	2	126	导弹攻击。
特殊格斗	武装切替	–	–	转换模式。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	N	136	空中也能使用。
前格斗	前N	136	单发能令敌人倒地。
	派生：前N>射击	136	–
横格斗	横NN	116	–
后格斗	后NN	136	–
BD格斗	BD时前N	116	性能与BR一样。
	派生：BD中前N>射击	160	–

点评

走地形的MS，具有适合中、近距离战斗的BR模式，和远距离狙击的加农模式两种换装。要注意本作中换装不会回复弹药。援护能召唤陆战高达进行攻击，攻击方式有拘束和火箭弹两种。加农模式下超长的红锁和射击距离在远程作战中能够很好的支援作用，对应手动上弹也不用担心子弹的问题，不过因为攻击硬直长的关系，同时被两人锁定了还是逃跑比较好。相反如果有机会进攻最好变成更加灵活的BR模式。配合自己作战的位置而进行换装是用好Ez8的关键。



グフ・カスタム

正式名称：MS-07B-3 GOUF CUSTOM

驾驶员：ノリス・パッカ-ド

Cost：1000　耐久力：350　变形：×　换装：×　觉醒技：×

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击1	75mmガトリング炮	50	15～141	用完后不会重新填充，而是换成主射击2，伤害是1发15。
主射击2	3连装 35mmガトリング炮	10	11～90	主射击1的劣化版，1发11伤害。
副射击	ヒ-トロッド	2	30(132)	接格斗派生伤害132。
特殊射击	ヒ-トロッド(レバ-方向)	(2)	30	残弹数与副射击共通，相比起前作硬直增加。
特殊格斗	ヒ-トロッド(上空)	(2)	0(111)	残弹数与副射击共通，相比起前作硬直增加。
后格斗	道路投げ	1	95	具有射击防御判定。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNNN	215	类似于前作的普通地格。
	派生：N>前N>NN	207	不容易被中断的格斗技。
前格斗	前N>NN	156	抓住敌人扔出去。
横格斗	横N>N	134	–
BD格斗	BD中时前N	134	–

点评

援护的取消和鞭子的弱化表面上是削弱的老虎的性能，但是机枪的强化和新增加的扔马路补偿了劣势，只要运用好鞭子，立回的时候能节省很多Boost的消耗。

ヅダ

正式名称:EMS-10 ZUDAH

驾驶员:ジャン・リュック・デュバル

Cost:1000　耐久力:330　变形:×　换装:×　觉醒技：×

通常时

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ザク・マシンガン	45	10～	机枪射击，射程并非无限。Burst解放后没有残弹限制，性能基本一样。
副射击	135mm対艦ライフル	3	120	反冲很强的炮击。Burst解放后同样没有残弹限制，性能也基本一样。
特殊射击	シュツルムファウスト	2	77	二连发导弹。爆风伤害为10，两发导弹命中后伤害117。Burst解放后没有变化
特殊格斗	ヅダ呼出	5	111	召唤于自己相同机体的同伴发动自杀式袭击，爆风伤害90。Burst解放后没有变化。
格斗CS	ブ-スト解放	100	–	进入Boost解放模式，觉醒状态强制进入。
格斗CS	ヅダ特攻	–	324～360	自杀式袭击，无论命中如何都会自爆，具体伤害视命中状况决定。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	169	三连斩。
	派生：NN>射击	174	最后一段会用火箭筒将敌人吹飞。
前格斗	前N	136	举盾突进斩。
横格斗	横N	133	最后一段纵砍有多段伤害，威力稍逊。
后格斗	后	71	单发上砍。
	派生：后N>射击	145	同样是火箭筒追击将敌人吹飞。
BD格斗	BD时前N	134	挑起敌人然后扔出去，可以派生。
	派生：BD时前N>射击	192	挑起敌人扔出去后追加火箭筒攻击。

点评

红锁的距离相当长，主射击是很普通的机枪，发动Burst解放后没有残弹限制，但实际上Burst解放只能维持短短的8秒，一般连射三管子弹就完了，而且主射本身也有手动上弹功能，所说这个特性并不实用。副射击和特殊射击实用的时候动作大开大合，发生速度一点都不理想。格斗能力也不理想，加上伤害不高，回报很低。实战中还是射击战术比较合适。

机体最大的特点是能使用Burst解放，而且只要蓄力一次即可使用，但维持时间很短，使用的意义并不大。而本机另一个特点莫过于可以自爆，虽然使用自爆同场是HP较少的时候，而且这种情况下敌人也不会轻易留下这种机会，没必要别乱用。

ヒルドルブ

正式名称：YMT-05

驾驶员：デメジエ-ル・ソンネン

Cost：1000　耐久力：300　变形：×　换装：○　觉醒技：×

モビル形态

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ザク・マシンガン	80	～111	1000Cost机体标准的机枪攻击。
副射击	曲射榴弹	6	106(20)	爆风伤害20。
特殊射击	スモ-クディスチヤ-ジヤ-	100	–	持续时间5秒。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NN	121	–
前格斗	前NN	81	用作起反冲作用发射的加农炮威力与副射击相同。
横格斗	横N	81	用作起反冲作用发射的加农炮威力与副射击相同。
后格斗	后NN	80	–
BD格斗	BD时前N	113	–
特殊格斗	特格	–	变形。

タンク形态

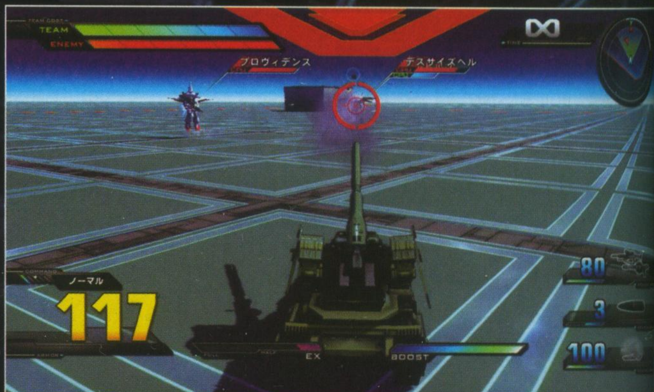
特殊地走型（不可盾防，无法升空。）

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击1	烧夷榴弹	1	125(60)	爆风伤害是60。
主射击2	APFSDS弹	2	120	–
主射击3	对空榴散弹(Type3)	1	～140(90)	扩散前伤害为90。
副射击	曲射榴弹	6	106(20)	–
特殊射击	スモ-クディスチヤ-ジヤ-	100	–	–

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	N	–	切换武器。
特殊格斗	特格	–	变形。
超信地旋回	跳跃	–	保持惯性在旋转。可以用Step取消。

点评

没有了钢坦克可能令不少热衷低消耗机体的玩家感到不满，不过换来斗狼也算是一点补偿吧。机体具有坦克和MS两种形态——换装之后看不出太大的区别。MS形态性能比较规矩，配备1000Cost标准的机枪，曲射榴弹是两种形态下共通的，攻击力和诱导性能非常犯规，Down值高也能为战斗带来优势，立回方



面虽然这个形态能跳跃，但是作为“走地形”MS跳跃反而没多大意义。坦克形态倒是拥有更违背1000Cost常理的主射击，虽然弹数少但是能在三种武装之间自由切换，而且每一种子弹威力都比BR和BZ高，相当可怕。变成坦克形态后因为体型更矮小，在一些比较复杂的地形中BR很难瞄准到它，如果想靠近用格斗的话又要小心它的大威力炮击，相当令人头疼。立回方面主要是作为援护角色，由于弹药数少的关系不能随便猛攻，因为曲射榴弹的诱导和夺Down能力优秀，敌人不敢放置你不管，如果被两人盯上了要尽量想办法保命，同时让自己的同伴来为自己解围。



クロスボーン・ガンダムX1フルクロス

正式名称：XM-X1 CROSSBONE GUNDAM X-1 FullCloth

驾驶员：トビア・アロナクス

Cost：3000　耐久力：620　变形：×　换装：○　觉醒技：○

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ピ-コックスマッシャ-	5	75	比普通的BR粗，可以用副射击取消。
	ピ-コックスマッシャ-(Iフィ-ルド)	18	80[85]	武装强化发动后威力和弹数增加，两种强化同时展开后威力85。
射击CS	スカルヘッドユニット(Iフィ-ルド)	100	–	IF发生，一定时间内射击武器强化，时间结束后有一段散热时间。
格斗CS	ムラマ副ラスタ-(セ-フティ解除)	100	–	一定时间内格斗武器强化，时间结束后有一段散热时间。
特殊射击	ピ-コックスマッシャ-(一齐发射/ランダムシュ-ト)	视乎主射击残弹	–	主射的残弹一齐射击。伤害亦受主射击残弹数影响。
	普通情况	–	45	射击强化状态下一次最多9发BR射击，贴近射击全部命中伤害153。
	特殊射击前派生	–	156	射击强化状态下，按前特殊射击，1hit伤害30。
	特殊射击左右派生	–	146	射击强化状态下，按左右特殊射击，1hit伤害50。
特殊格斗	ピ-コックスマッシャ-(手动リロ-ド)	–	–	手动装填弹药。

格斗	输入	威力[武装强化]	备注
副射击	–	86[95]	–
	派生：横副射击	[95]	只有格斗强化状态下才能使用。
格斗CS	格斗蓄力	[163]	武装强化状态下格斗蓄力。
通常格斗	NNN	188[242]	武装强化状态下动作完全不同。
前格斗	前N	138[151]	–
横格斗	横NNN	178[188]	可接多种派生。
	派生：横NN>射	171	武装强化状态下有完全不同的派生。
	派生：（武装强化）横NN>射射射	[207]	–
后格斗	后N	80[85]	可以用副射击或特殊射击取消。
BD格斗	BD时前N[BD时前NNN]	139[230]	武装强化状态下追加两段，能用特殊射击取消，运动范围很长的格斗攻击，不会轻易被敌人中断。

特殊	名称	弹数	耐久	备注
特殊武装	フルクロス	(120)	120	光线系武器无效，有耐久限制。

觉醒技

名称	备注	威力
ギリ专用ビギナ・ギナII呼出	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	265

点评

全装甲海盗是台依靠蓄力状态来提升自己战斗力的机体。因为装备看上去太多了所以运动性比较差，综合性能在同Cost中也是偏下位，但是他能利用射击CS和格斗的CS来强化自身的武装，而且并非单纯的武装强化，就连自身的机动性也会被提升上去，一跃成为高性能的MS，两种武装都同时强化之后机动力甚至达到全机体中的顶级水平。另外，机体和其他海盗高达一样都配备了可以防御一定程度光线攻击的装甲。

因为不强化就发挥不出实力，实战中应该交替使用射击跟格斗两种强化状态，来保证机体的机动性和输出。这里必须先提一下，强化状态结束后要经过一个散热时间才能重新使用，而且维持时间只比散热时间要短几秒，基本上能实现交替强化。射击强化的时候因为射击能力较高，可以维持在中距离用射击进行压制，而格斗强化的时候机动力相对要高一些，格斗能力则相当出众，BD前格既有不错的伤害同时也不会轻易被敌人中断，对手想用同方向Step来躲避的话用横辐射击的鞭子攻击即可，当格斗强化时间消失就要想办法拉开距离，并蓄力更换射击强化。

全装甲海盗的使用也很考验到同伴的配合，两种强化状态就有两种完全不同的作战模式，战术转换也非常快，加上机体的强化形态不一定适合此时战场的形势，非固定组合选用这台机体难免会出现很多变数。

クロスボーンガンダムX1改

正式名称:XM-X1（F97　GUNDAM FORMULA NINETY SEVEN）

驾驶员:キンケドゥ・ナウ（シ-ブック・アノ-）

Cost:2500　耐久力:580　变形:×　换装:Δ(マント装着/脱衣)

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ザンバスタ-	5	70	同Cost机体中性能比较差的主射。
CS	グレネ-ドランチャ-	–	120	强制Down的炸弹攻击。
觉醒中CS	グレネ-ドランチャ-(核弹头)	1	192	每次觉醒能使用一次，具有大范围爆风。
特殊射击	ペズ・バタラ呼出	3	117	追尾、诱导超强的援护攻击，多段伤害而且很难躲开。
后格斗	ビ-ムシ-ルド投掷	–	60	投出光盾。
特殊武装	ABCマント	–	120（耐久）	光线系攻击全部无效，耐久用完后消失。

格斗	输入	威力	备注
副射击	副射击	20	直线射出鞭子，可输入射击或格斗追加伤害。跟方向键组合使用钢鞭横扫攻击，伤害90。
通常格斗	NNNN	211	不容易被中断的4段斩。
	派生：NN>前N	175	–
	派生：NN>后N	182	–
前格斗	前NN	139	速度较快的2段斩。
横格斗	横NN	157	–
特殊格斗	特格>NN	254	威力高但容易被其他敌人中断。
BD格斗	BD时前NNN	190	–

点评

能够防御光束武器的ABC斗篷可以说是这系列机体的特征，X1属于格斗型的万能机，主射弹药数和性能都比较差，觉醒后CS能使用一次大范围核弹攻击，实用性不高。副射击的鞭子迎击想要靠近的格斗机可谓相当有用，而援护的性能则跟类似前作飞翼零式改的援护，诱导能力相当可怕，对方如果不及时用Step很难躲开。因为ABC斗篷的关系，战斗初期可以大胆地在斗篷的保护下进攻，对手是一些偏射击的机体会相当头疼。普通格斗高伤害同时不容易被中断，总体来说是简单易用的机体。



クロスボーンガンダムX2改

正式名称：XM-X2ex（F97 GUNDAM FORMULA NINETY SEVEN）

驾驶员：ザビ－ネ・シャル

Cost：2500　耐久力：540　变形：×　换装：Δ(マント装着/脱衣)　觉醒技：×

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ザンバスタ－	7	80	威力高较高，射角比较特殊的BR。
CS	ショットランサ－	–	70	中远距离的诱导弹，近距离诱导性能较差。
副射击	ビ－ムサ－ベル＆ビ－ムザンバ－【投掷】	1	91	单发伤害是40+60。
特殊射击	木星帝国制バスタ－ランチャ－	1	195	可以用主射或CS取消动作硬直。
特殊格斗	ABCマント脱衣/装着	100	–	脱下/穿上ABC斗篷。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNN	168	三连斩。
	派生：NN>后N	198	–
前格斗	前NNN	171	威力和判定都非常优秀的格斗。
横格斗	横NNN	168	判定较弱的三段格。
后格斗	后N	65	–
BD格斗	BD时前N	122	–

点评

耐久力很低，虽然有 ABC 斗篷的保护但情况跟 X1 不同，X2 的斗篷会导致运动性能降低，加上无法防御格斗或实体弹的缺点，所以一旦遭到格斗机的袭击 X2 会相当危险。2500Cost 的消费更是直接回影响到战斗的胜负趋向。因此 X2 的使用比 X1 要困难不少。

ガンダムアストレイ レッドフレ－ム

正式名称:MBF-P02

驾驶员:ロウ・ギュ－ル

Cost:2000　耐久力:600　变形:×　换装:○　觉醒技：○

射击	名称	弹数	威力	备注
射击	ビ－ムライフル	4	65	没有惯性停顿下来射击的BR,可以2连射。
CS	ガ－ベラ・ストレ－ト 投掷	–	75	命中后敌人无法动弹，向下诱导非常优秀。
副射击	イ－ゲルシュテルン	60	5～78	5～20连射。

格斗	输入	威力	备注
通常格斗	NNNNN	223	判定广而且对上下两个方位判定很强。第4段以后容易被中断。
	派生：NN>前N	189	多段伤害的格斗技。
	派生：NNN>后N	215	威力高而且不容易被其他攻击打断的攻击。
前格斗	前N	132	前方判定强，Down值低，具有多段伤害。
	派生：前N>后NN	146～177	威力会根据初段Hit数发生变化。
横格斗	横NNN	178	发生速度相当优秀的主力格斗技。
后格斗	后N	137	可以同时防御射击的格斗反击技。
BD格斗	BD时前NNN	190	上下段较弱，但命中后能接上各种派生。
	派生：BD中前N前	199	–
	派生：BD中前N后	201	–
特殊格斗	特格NN	246	雷光球连段。拥有令部分3000机体都自愧不如的高伤害，判定也非常优秀，不过比较容易被中断。
特殊射击	–	–	高速接近敌机，配合其他按键能组合出各种派生。
	射击派生：特射>射击	112	跃起后从空中砍下。
	格斗派生：特射>NN	222~250	居合斩，倒数第二段能令敌人动弹不得，最后一段是一个收刀入鞘的动作，刀完全入鞘后才会造成爆炸伤害，途中如果取消掉则不会爆炸。



觉醒技

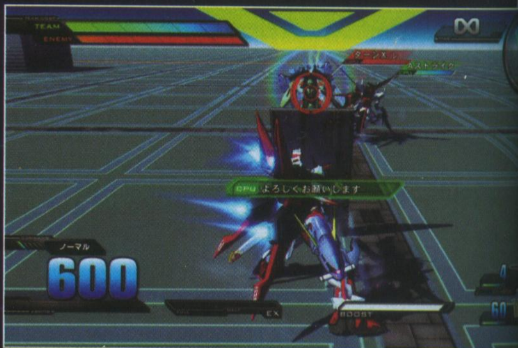
名称	输入	威力	备注
150ガ－ベラ	觉醒后再次按觉醒键（射击+格斗+跳跃）	300	多段伤害，而且带有霸体。适合带入连段。

点评

综合性能相当优秀的格斗机，2000Cost 却拥有完全不下于 MobileFighter 的格斗能力，光特殊格斗一套的伤害就令很多 3000 机都惭愧。除此之外还有特色的高速突进对应了多种高伤害派生，后格明明是用来防反的格斗技却连射击都能挡下——令人不禁怀疑，这真的是 2000Cost 的机体么？

射击方面有标准的 BR，威力略有不足且弹数偏少，二连发特性因为不足以夺 Down 而形同鸡肋，最要命的是必须停下来射击，要用来当远程输出稍微乏力了些，但是干扰和辅助效果对于格斗机来说非常难得，也正因为这点使得红异端的战斗方式不拘一格，加上 CS 的存在，使得红异端在各种距离下都能对对手造成威胁。特殊射击作为强力的推进手段如果使用不当很容易被敌人用 Step 躲开然后反击。

红异端的格斗连段都比较长，很容易被其他敌人打断。要用好这台机体必须花上一些时间去掌握什么时候出哪套连段，以及怎样将充分发挥他多变的进攻方式，当然也少不了队友的配合。



アストレイブル－フレ－ムセカンド L

正式名称:MBF-P03

驾驶员:严云 劾

Cost:2000　耐久力:580　变形:×　换装:×　觉醒技：○

射击	名称	弹数	威力	备注
主射击	ビ－ムライフル	6	70	普通的BR，弹药数较少。
射击CS	–	–	~125	可微调方向的光束机枪扫射
格斗CS	–	–	170	只能使用一次的格斗蓄力射击。
副射击	バズ－カ	3	85	普通的BZ。
特殊射击	タクティカルア－ムズ【投掷】	1	42	将背部的武装组合成大剑投掷出去并回收，可用跟方向键组合调整投掷方向。回收后要过一段时间才能重新使用。

格斗	输入	威力	备注
普通格斗	NNN	195	标准的三段格，伤害比较出众。
横格斗	横NNN	146	运动性良好的横格。
前格斗	前NN	148	–
BD格斗	199	–	–
后格斗	后N	159	大跳然后往下砍，一次指令有三段伤害、
特格	–	131	将背部的大剑组合起来进行斩击，威力高但发生和推进速度都非常慢。
	派生：特格>NN	289	高威力的三段斩，威力高但动作慢。

点评

本作新加入的机体，拥有 BR+BZ 的标准配置的万能机，射击 CS 没有多大实用价值，格斗 CS 威力高但是只能使用一发，并且觉醒也无法填充，使用时机要把握得当。格斗方面因为拥有跟无限正义类似的回旋刀，具有一定迎击能力，但是装填时间却大大限制了这招的发挥，特殊格斗虽然伤害高，但是发生速度很慢，推进也不好，使用的机会不多。主要战术跟大部分万能机一样，在中距离用 BR 和 BZ 进行牵制同时找机会上前格斗。除了特格没有令人瞩目的特色是本机体的缺陷。

挑战模式

本作从街机版移植过来后新增加的模式。挑战模式按照难度分成了：民间人、候补生、一般兵、指挥官、NT、EXTRA 共 6 个等级，每完成一个难度的终点任务才能开启下一个难度。模式中玩家每完成一个任务都会根据成绩分成 C、B、A、S4 个等级，并且获得相应的 MP 数。获得的 MP 能够用来改造自己喜欢的机体。挑战模式后期会有很多高难度任务让玩家挑战，全机体升满的奖杯也驱使着玩家进行这个模式，可以说是单机游戏的一大乐趣。

关于任务种类

本作每个难度的任务都会被连接成一张大大的任务路线图，每完成一个任务便会开启与这个任务的格子相连的其他任务。任务的种类分普通任务、关键任务和终点任务三种，玩家要先完成全部关键任务才能开启终点任务。

机体改造



任务完成后获得的 MP 会根据战斗中玩家完成的时间、受到的伤害、击破的敌人数来奖励 MP。MP 主要用于挑战模式下改造机体，机体等级不同，改造的费用也有所差异。因为后期会有很多难度极高，不改造几乎不可能完成。另外，机体的改造对街机模式和对战模式没有任何影响，以下是各个等级机体各项改造费用：

Cost1000

能力	1→2	2→3	3→4	4→5	5→6
耐久力	2000	3500	11150	18000	35000
射击	3900	8500	17000	36000	65500
近接	2750	4250	12500	20000	39500
Boost性能	1250	3000	9000	16500	28500
CPU判断力	850	2400	7500	14500	22000
EX槽	3250	6500	16000	23000	52500
合共486300MP					

Cost2000

能力	1→2	2→3	3→4	4→5	5→6
耐久力	2600	4500	14800	24000	46600
射击	5200	11000	22600	48000	87300
近接	3600	5600	16600	26600	52600
Boost性能	1600	4000	12000	22000	38000
CPU判断力	1100	3200	10000	19300	29300
EX槽	4300	8600	21300	30600	70000
合共646900MP					

Cost2500

能力	1→2	2→3	3→4	4→5	5→6
耐久力	3200	5600	17800	28800	56000
射击	6240	13600	27200	57600	104800
近接	4400	6800	20000	32000	63200
Boost性能	2000	4800	14400	26400	45600
CPU判断力	1360	3840	12000	23200	35200
EX槽	5200	10400	25600	36800	84000
合共778080MP					

Cost3000

能力	1→2	2→3	3→4	4→5	5→6
耐久力	4000	7000	22300	36000	70000
射击	7800	17000	34000	72000	131000
近接	5500	8500	25000	40000	79000
Boost性能	2500	6000	18000	33000	57000
CPU判断力	1700	4800	15000	29000	44000
EX槽	6500	13000	32000	46000	105000
合共972600MP					

徽章

特定任务中玩家按照特定条件完成后能获得一个特殊的徽章奖励，获得徽章的同时除了还能得到特殊技能之外，游戏大部分的奖杯都要获得特定的徽章后才能解锁。

挑战模式推荐机体

注：挑战模式中，自己不被击落几乎是所有任务获得 S 评价的条件，因此不推荐选用 3000 等级以外的机体（部分具有针对性或性能特别优秀的机体除外）。

独角兽（ユニコーンガンダム）

通常形态下虽然机动力较低，但性能优秀的主射击和直接手动填充的弹药使他可以从容应对大部分任务，平时只要在通常形态下用各种射击武器跟敌人周旋即可。HP 改满之后有 1000 点，在 3000 机体中接近顶级，生存能力得到很大程度的保障。NT-D 模式发动后一跃成为游戏中顶级水平的格斗机体，必要时候可以作为杀手锏使用。

命运高达（デスティニーガンダム）

机动性不错的万能型机体，不仅格斗优秀而且配备多种照射类攻击，对抗大型 MA 也能发挥出色的表现。

强袭自由（ストライクフリーダム）

完美的机动性能从另一个方向展现了他顽强的生存能力。红锁距离极长且射击种类丰富，非常适合跟敌人周旋，发生较快的照射攻击以及浮游炮无论对付大型 MA 还是小型敌人都有出色的表现。

高达DX（ガンダムDX）

作为僚机的首选。同样是高 HP 保证了他的生存能力，拥有全游戏最高威力的月光炮可以在一些能带僚机但主机限定的关卡中大派用场。



全奖杯入手方法

名称	解锁条件	奖杯种类
黑历史	获得其他全部奖杯	白金
ニュ－タイプの实力	联网对战100胜。	金
纯粹种として觉醒	总游戏时间100小时。	金
传说の白い悪魔	挑战模式全部机体改造MAX。	金
エ－スパイロット	挑战模式全部任务通过。	银
マイスタ－としてスカウト	街机模式全部关卡通过（不限种类只要获得奖牌即可）。	银
SEEDを持つ者	挑战模式获得全部徽章。	银
战斗のスペシャル样	联网对战100战。	银
ソロモンの悪梦ふたたび	联网对战10连胜。	银
少年の英雄	街机模式全部EX关开放。	银
流派东方不败	挑战模式NT等级任务全部通过。	银
强化人间の力	通过街机模式时被击坠数为0。	银
ジオン公国军	一般兵任务“木马と白い悪魔”获得“ジオン公国军”徽章。	铜
地球连邦军	一般兵任务“强行突破作战”获得“地球连邦军”徽章。	铜
シャア・アズナブル	NT等级任务“强袭ガンダムチ－ム”获得“シャア・アズナブル”徽章。	铜
アムロ・レイ	指挥官等级任务“ニュ－タイプの风（3）”获得“アムロ・レイ”徽章。	铜
エゥ－ゴ	NT等级任务“Mk－Ⅱ连合”获得“エゥ－ゴ”徽章。	铜
アナハイム・エレクトロニクス	指挥官等级任务“バイブレ－ション”获得“アナハイム・エレクトロニクス”徽章。	铜
ネオ・ジオン（アクシズ）	指挥官等级任务“战士、再び…”获得“ネオ・ジオン（アクシズ）”徽章。	铜
ネオ・ジオン	NT等级任务“5thルナ攻略战”获得“ネオ・ジオン”徽章。	铜
ロンド・ベル	NT等级任务“逆袭の宇宙を驱ける”获得“ロンド・ベル”徽章。	铜
キャスバル・レム・ダイクン	指挥官等级任务“赤い彗星”获得“キャスバル・レム・ダイクン”徽章。	铜
クロスボ－ン・バンガ－ド	NT等级任务“人と継ぐ者の合间に”获得“クロスボ－ン・バンガ－ド”徽章。	铜
ザンスカ－ル帝国	指挥官等级任务“バイク战舰の胁威”获得“ザンスカ－ル帝国”徽章。	铜
ウッソ・エヴィン	NT等级任务“翼と蝶と”获得“ウッソ・エヴィン”徽章。	铜
キング・オブ・ハ－ト	NT等级任务“死斗！マスタ－ガンダム！”获得“キング・オブ・ハ－ト”徽章。	铜
クラブ・エ－ス	一般兵任务“デビルガンダム军团”获得“クラブ・エ－ス”徽章。	铜
ジャック・イン・ダイヤ	NT等级任务“激突！モビルファイタ－”获得“ジャック・イン・ダイヤ”徽章。	铜
プリベンタ－	指挥官等级任务“囲まれたG”获得“プリベンタ－”徽章。	铜
マリ－メイア军	NT等级任务“终わりのない战い”获得“マリ－メイア军”徽章。	铜
宇宙革命军	指挥官等级任务“月の娘”获得“宇宙革命军”徽章。	铜
新连邦	NT等级任务“第8次宇宙战争”获得“新连邦”徽章。	铜
ホワイト・ド－ル	指挥官等级任务“ギンガナム袭来”获得“ホワイト・ド－ル”徽章。	铜
ルジャ－ナ・ミリシャ	指挥官等级任务“花に集う”获得“ルジャ－ナ・ミリシャ”徽章。	铜
ハイム家	NT等级任务“冲击の黑历史”获得“ハイム家”徽章。	铜
Z.A.F.T.	指挥官等级任务“狙われたプラント”获得“Z.A.F.T.”徽章。	铜
地球连合军	指挥官等级任务“破坏の三重奏”获得“地球连合军”徽章。	铜
フェイス	NT等级任务“新世界へ”获得“フェイス”徽章。	铜
ソレスタルビ－イング	NT等级任务“俺がガンダムだ！”获得“ソレスタルビ－イング”徽章。	铜
ユニオン	指挥官等级任务“君の瞳に钉付け”获得“ユニオン”徽章。	铜
地球连邦	指挥官等级任务“ジンクス・フォ－メ－ション！”获得“地球连邦”徽章。	铜
ロンド・ベル	一般兵任务“ロンド・ベル防卫部队”获得“ロンド・ベル”徽章。	铜
ビスト财团	NT等级任务“VS.ガンダム！（1）”获得“ビスト财团”徽章。	铜
サイクロプス队	指挥官等级任务“ザクと风船と爆弹と”获得“サイクロプス队”徽章。	铜
アルビオン队	指挥官等级任务“苍く辉く炎で”获得“アルビオン队”徽章。	铜
コウ・ウラキ	NT等级任务“ソロモンの悪梦”获得“コウ・ウラキ”徽章。	铜
第08MS小队	指挥官等级任务“热沙战线”获得“第08MS小队”徽章。	铜
サ－ペント・テ－ル	指挥官等级任务“青の一击”获得“サ－ペント・テ－ル”徽章。	铜







DARK SOULS™



因为《恶魔之魂》的一路走红，作为《恶魔之魂》精神续作的本作在宣传时期就被玩家炒得沸沸扬扬。《黑暗之魂》完美继承前作的黑暗奇幻风格与精神，以“探索迷宫的紧张感”、“遭遇敌人的恐怖感”和“存活到最后的成就感”作为主题，并进一步增加了游戏难度。为了让各位更好地享受游戏带来的乐趣，本文以实用性为前提，讲解游戏中会遇到的难点和过关心得，希望对各位的冒险之旅有所帮助。

文 洛克　美编 心の永恒

黑暗之魂		NBGI	动作角色扮演
PS3	DARK SOULS		日版
	2011年9月22日	1人	7800日元
	无对应周边		

通关时间：约40小时　**白金时间：约75小时**

系统解析

角色创建

第一次进行游戏时系统会要求玩家创建一个新档案，玩家可自由设定角色名、性别、职业（出身）、礼物、体型、脸孔、发型、头发瞳孔颜色等信息，除了职业和礼物外，其余信息均不会对角色能力和攻关过程造成任何影响，大可按照自己的喜好选择。



职业

通过出身一项选择，游戏中一共有十种职业，其中猎人、魔法师、咒术师为远程职业，其余七名均为近战职业。由于游戏中玩家可依照自身喜好分配角色的能力点数、远程技能也能在游戏中购买，因此这些职业除了初期的使用方法和战术各有差异外，当流程进行到中期的城外不死镇就几乎没有差别，因此各位玩家不必过于纠结自己所选的职业。新玩家可以考虑战士、骑士、咒术师这种攻击高、生存能力强的职业，而具有一定基础的玩家则可以考虑盗贼、一无所有这种省时省力的职业。



各职业出生数值一览

职业	出生等级	HP	体力	记忆力	持久力	力气	敏捷	耐力	智力	信仰
战士	4	594	11	8	12	13	13	11	9	9
骑士	5	659	14	10	10	11	11	10	9	11
流浪者	3	573	10	11	10	10	14	12	11	8
盗贼	5	552	9	11	9	9	15	10	12	11
山贼	4	616	12	8	14	14	9	11	8	10
猎人	4	594	11	9	11	12	14	11	9	9
魔法师	3	531	8	15	8	9	11	8	15	8
咒术师	1	573	10	12	11	12	9	12	10	8
圣职	2	594	11	11	9	12	8	11	8	14
一无所有	6	594	11	11	11	11	11	11	11	11

战士：初始能力平均、具有不错的记忆力、持久力和力气，在初期就能使用大部分武器，学会咒术后更是无人可挡，但相对和魔法相关的数值会偏低，若想学会奇迹和魔术需要花费一番功夫提升这两项数值。值得一提的是，战士初期的盾牌拥有较好的防御性能，足以用到城外不死镇。

骑士：拥有较高的HP和坚固的盔甲，加上在初期就有足够的信仰使用奇迹，生存能力很强。不过骑士因为身穿重甲，在持久力不高的情况下速度偏慢，若碰到行动速度较快的敌人会十分被动。

流浪者：恣意而为的流浪者，在长期的奔波生涯中练就矫健的身手，拥有非常高的敏捷值，可惜单发攻击力较低，往往要利用连续攻击才能产生足够伤害。

盗贼：行动敏捷的盗贼，其敏捷属性位于全职业之首，但初始力量也仅有9点，前期可能因为攻击不够打得非常艰难。不过盗贼自带“万能钥匙”，可以腾出位置选择其他出生礼物，如果具备一定操作基础，是近战职业的首选。

山贼：作风野蛮的山贼，力量和持久力是全职业中最高的，这也让他在初期拥有最强的近战输出能力，缺点在于智力和记忆力较低，若想使用法术技能需要比其他职业投入更多点数。

猎人：可以当做是远程版的战士，惟一区别在于初期可以获得一把弓箭。

魔法师：来自彼海姆龙学院的魔法师，能使用远距离的魔术攻击敌人。魔法师的优势在于魔法攻击射程远、使用次数多，但追尾能力和攻击力稍逊于咒术。

咒术师：在大沼泽进行修炼的咒术师，能自由自在操控火焰。和魔法相比，咒术的攻击力高，范围大，但使用次数少，适合在危险的时刻使用。

圣职：可以使用奇迹的圣职者，由于不少奇迹都拥有回复HP的效果，因此圣职者在杂兵战中不容易死亡，不过一旦和BOSS开打，就会暴露出输出方面的不足。

一无所有：数值非常平均的职业，可以根据自身的喜爱自由加点，但初始装备也非常寒酸，适合已经熟悉游戏的玩家使用。

Q：出生礼物选什么？

A：出生礼物是系统送给玩家的道具，在游戏开始即可发挥效应，选择合适的出生礼物可免除流程中的不少麻烦，不过大部分礼物都是消耗品和实际用处不大的摆设，因此出生礼物建议选择“万能钥匙”（能够打开部分在流程中无法获得钥匙的门）。盗贼自带“万能钥匙”，选择该职业的玩家可以考虑选择“老魔女戒指”（可以和混沌女儿进行沟通的神奇戒指，后期在鸟巢可用太阳虫换取）。

Q：开始选择什么职业比较好？

A：这要看你是否熟悉游戏的操作和当前版本，如果是玩1.03版，那么不熟悉游戏的新手玩家可以考虑战士、骑士、咒术师和魔法师，前两名职业攻高血厚，在中期学会咒术后更是如虎添翼，足以应付大部分场面，而熟悉操作的老玩家选择盗贼和一无所有比较好。如果你已将游戏版本升级至1.04或1.05，那么新手玩家可以考虑将咒术师从选择名单中去除了，因为从1.04版开始咒术的威力有所下降，加上咒术使用次数比魔法少，如若使用不当反而弄巧成拙。各位不妨先将这几个职业都试玩一遍，才能知道哪个职业真正适合自己。

篝火

篝火是游戏中最为重要的一个要素，当玩家调查篝火休息时游戏会自动存档，并把最后休息的篝火作为玩家的复活点，当玩家休息时系统将会自动回满角色的体力，并将元素瓶补充至上限，同时普通杂兵也会被强制刷新。在休息时玩家可使用篝火的功能，在游戏初期玩家只能使用升级和切换技能两项功能，随着游戏的进展篝火还能增加武器升级、修理、仓库、传送等实用功能。有两种情况玩家无法使用篝火，其一是防火女被杀死；其二是在联网游戏时遭到其他玩家入侵，这时若不杀死入侵者玩家不仅无法使用篝火也不能退出游戏，如果当前状态不适合对战，可以考虑利用拔线的形式脱离战斗。



篝火功能		
项目	作用	备注
升级	花费灵魂数为角色加点，随着等级的提升要求灵魂数也会增加，最高级需要一千一百万点灵魂	-
强化武器	花费灵魂数和素材强化武器，经过强化的武器能提升攻击力	需要购买武器打铁箱
强化防具	花费灵魂数和素材强化防具，经过强化的武器能提升防御力	需要购买防具打铁箱
修理武器、防具	花费灵魂数修理武器和防具	需要购买修理箱
记忆法术	切换携带的法术，所携带的法术上限和记忆力有关	-
将道具移至木箱	能将身上的道具存入仓库，避免在切换装备时因为身上物品太多造成不必要的麻烦	需要购买无底木箱
传送	让玩家在主要篝火间传送，可传送的地点通常都是和NPC达成誓约的地点	需要获得王器
注火	花费一点人性为篝火注入火焰，使篝火燃烧得更旺，同时提升元素瓶上限	需要处于生者状态
脱离活尸状态而复活	花费一点人性，从亡者状态转换为生者	-

元素瓶



在游戏中除了奇迹外，玩家惟一能回复体力的途径，在北方的不死院和将死的骑士对话获得。当玩家在篝火处休息时元素瓶会自动补充，一般来说玩家只能携带5瓶元素瓶，如果该篝火进行过“注火”则会提高元素瓶的上限。注火后的篝火将提升元素瓶上限，元素瓶的上限为20瓶，即注火3次。后面两次注火需要用到“注火秘法”，“注火秘法”在击杀地下墓地的BOSS三贴家族后获得。

Q：如何增加元素瓶的回复上限？

A：需要道具“防火女的灵魂”，取得该道具后前往传火祭祀场下层和防火女对话，把灵魂交给她即可强化元素瓶。经过强化后的元素瓶会提升回复量，在流程中一共能强化7次。不过因为在一周目中玩家最多只能获得7个灵魂，其中有一个灵魂为了方便起见最好用来复活传火祭祀场的防火女（传火祭祀场的篝火若不能使用将相当麻烦），因此想要强化7次需要二周目。

防火女灵魂获得地点

1. 不死区教堂：调查第一层钢铁骑士背后的尸体即可获得，所在地非常显眼。

2. 病村：在水车附近有一个类似下水道的场景，里面有很多吹猛毒箭的敌人，推荐带上奇迹“返乡”前往，取得魂后直接回到篝火。

3. 克拉格的住处：杀掉蜘蛛妹妹能获得一个灵魂，由于这个蜘蛛女对我们攻关起到不少帮助，推荐通关前再杀死她。

4. 王城：杀掉第一个篝火处的NPC获得灵魂，这个NPC虽然不影响剧情但无法使用该处篝火还是对通关造成一定影响，推荐开启之后阴之太阳处的篝火再解决掉她。

5. 王城：触发防火女被杀事件后前往王城，在双子BOSS的房间前系统会提示玩家使用相关道具（调查传火祭祀场下层防火女的尸体后获得），使用后侵入黄金骑士的世界，杀死凶手黄金骑士能获得一个灵魂，不过一周目中推荐把这个灵魂用来复活防火女。

6. 小隆德遗迹：从传火祭祀场乘坐电梯下来，通过最初的桥后往右即可看到发光的道具，过去的路非常狭窄，行走时建议将视角适当调下观察。

7. 公爵图书馆：在救魔法师的牢房里，开启牢房的钥匙在通往结晶洞穴的秘密房间的宝箱中。

升级

在篝火处花费一定灵魂数可增加角色的能力，和其他游戏不同，在游戏中玩家无论调整任意一项属性点都能提升角色的等级，提升等级后下一级所需的灵魂数量会有所增加。升级后除了提升玩家选择的属性外，还会额外增加角色的防御力和异常状态抗性。初期推荐先提升角色的力量和敏捷，至少将力量提升到16，敏捷12，这样才能确保拿得动初期神器飞龙剑。中期开始可根据角色的职业特色和实际需求加点，其中魔法师和圣职者优先将魔力和信仰提升到能学习大部分技能的标准，而近战职业以体力、持久力和力量为主。由于LV.100后升一级动辄上万经验，靠普通打怪升级的方法必然不能提供所需的灵魂，此时推荐通过刷魂收集灵魂，关于刷魂的方法可查看下文的相关说明。

各阶段所需灵魂	
等级	所需灵魂
LV.2～LV.10	673～811
LV.11～LV.20	829～2601
LV.21～LV.30	2857～5567
LV.31～LV.40	5915～9505
LV.41～LV.50	9957～14535
LV.51～LV.100	15103～60265
LV.101～LV.200	61592～302625
LV.201～LV.300	306370 ～ 846185
LV.301～LV.400	853548～1810945
LV.401～LV.500	1823126～3316905
LV.501～LV.600	3335104～5484065
LV.601～LV.700	5509482 ～ 8432426
LV.701～LV.792	8466260～11938030



角色数值说明	
1.契约	显示玩家正在和哪个NPC达成契约。
2.HP	显示角色的当前HP/最大HP，升级时提升体力即可增加，最大为1900。
3.精力	显示角色的精力最大值，升级时提升持久力即可增加，最大为160。
4.装备重量	显示角色当前的装备重量/最大承重量，如果当前重量超过最大承重量的50%，角色的行动会变得迟缓。
5.武器区	显示角色当前装备武器的攻击力，其中魔法攻击需要提升智力，物理攻击需要提升力气。
6.防御区	显示角色对各项伤害的防御力，通过升级即可提升。
7.强忍度	数值越高角色受到伤害越不容易进入硬直状态。
8.异常状态槽	数值越高，相关的异常状态槽增长越慢。
9.寻宝能力	提高物品掉落率，可通过装备“贪婪金蛇戒指”和使用人性提高数值，最高410。
10.体力	决定HP值的高低。
11.记忆力	数值越高角色能携带越多魔法。
12.持久力	影响精力、最大承重量和抗出血能力的数值，从中期开始可以考虑将灵魂适当投资到这里。
13.力气	数值越高物理攻击力越高，同时力气也是使用强力武器的必要数值，最好优先提升。
14.敏捷	和力气一样是使用强力武器的必要数值，也会影响弓弩类武器的攻击力。除了猎人，其余职业增加到一定数值即可。
15.耐力	影响角色的防御力和抗出血能力。
16.智力	影响魔法的攻击力，同时也是使用强力魔法的必要数值，魔法师需要优先提升该数值。
17.信仰	影响奇迹的使用效果，同时也是使用强力奇迹的必要数值，圣职需要优先提升该数值。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

生者&亡者

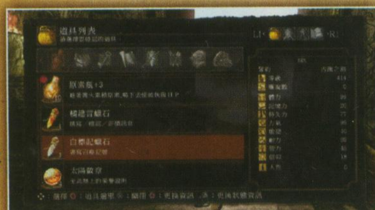
由于玩家控制的角色是受到诅咒的不死人，因此在正常情况下都会以亡者的形态进行冒险，亡者可以通过在篝火处选择“脱离活尸状态而复活”的方式恢复成生者（需要1点人性）。需要注意的是，在生者状态下一旦死亡就会变回亡者，因此不到必要时刻不推荐白白浪费人性转换形态。

两种状态的差异

事件	生者	亡者
召唤玩家协力战斗	可	不可
联网游戏时被玩家召唤	可	可
联网游戏时被其他玩家入侵	可	不可
NPC乱入事件	可	不可
联网游戏时入侵其他玩家	可	不可
注火	可	不可

线上游戏·合作篇

本作的联网方式比较特殊，只要游戏时玩家的PS3处于联网状态，游戏不会出现任何提示而自动连接网络，好在游戏过程中和单机模式下没有多大差别，因此各位大可不用在意。在联网游戏时地面上会出现不少红色信息（建言）和血迹，其中建言为其他玩家使用“橘建言蜡石”留下的咨询，和道具说明一样，建言亦真亦假，虽然大部分建言不乏一些对过关有帮助的提示，但玩家不要轻易相信所有建言。一些别有用心的玩家会利用“前方有宝物”、“前有篝火”等极具诱惑的建言将玩家引入一个会引发BUG的死角。在游戏中玩家也可使用相关道具留下信息或是评价他人的信息；血迹则是其他玩家死亡后遗留下的痕迹，调查这些血迹可以看到这个玩家的死亡过程，通过查看血迹往往能发现一些自己没留意到的难点。



如果玩家处于生者状态，在联网游戏的过程中会在BOSS雾门附近发现一些白色印记，这些印记是其他玩家使用“白标记蜡石”留下的召唤符号，调查后可以召唤玩家一同对付BOSS，当然你也可以在BOSS门口留下印记等待其他玩家召唤你。下面是召唤的规则：

1. 房主必须为生者状态，被召唤的玩家没有状态限制。

2. 被召唤者的等级必须在房主的等级加减10%之间（1.03版），例如房主为LV.50，那么他可以召唤45级（50-5）~55级（50+5）的玩家。如果将游戏版本升级至更高，该限制会有所调整。

3. 房主所在地区的BOSS必须存在，也就是说保持雾门状态，否则无法进行召唤。

4. 为了避免自己当房主的情况下被其他玩家召唤，当自己留下白色印记时无法召唤其他玩家帮忙讨伐BOSS。

5. 被召唤者无法使用元素瓶回复，当房主使用元素瓶的时候被召唤者也具有同样的回复效果，如果想建立良好的合作关系，看到被召唤者即将阵亡最好磕点药救场。

6. 被召唤者死亡对房主没有任何影响，房主被怪物杀死讨伐强制失败。

7. 加入白教、太阳的战士的玩家所放置的白色印记更容易被其他玩家看到。

※ 从1.04版开始白色印记的刷新速度变快，玩家可以更容易地看到其他玩家留下的召唤信息。

Q：我和朋友相约在一个地方见面，但是看不到对方留下的印记，这是为何？

A：本作为了防止朋友之间互相刷道具，因此将联机方式略作修改。本作的联网服务器分为几组（具体几组不得而知），当玩家进入游戏时系统会自动将你随机归入一组服务器，但是你完全不知道自己处于哪组服务器，当然你的朋友也同样无法得知自己在哪组服务器，因此本作几乎不可能和好友联机游戏。

线上游戏·侵入篇



在联网游戏时最让人头疼的莫过于遭到其他玩家的入侵，当玩家处于生者状态时有很大几率被其他玩家入侵，此时玩家除了拔线或杀死（被杀死）入侵的玩家，否则无法使用篝火和退出游戏，在正常通关的过程中遭到入侵将会打乱我们原有的计划，不喜欢PK的玩家可以加入白教减少被入侵的几率，下面是侵入的规则：

1. 房主和入侵者必须都保持在生者状态。

2. 入侵者的等级范围必须在房主的等级减10%之间（1.03版），例如房主为LV.50，那么只有LV.45~LV.50的玩家才能入侵他的世界。如果将游戏版本升级至更高，该限制会有所调整。

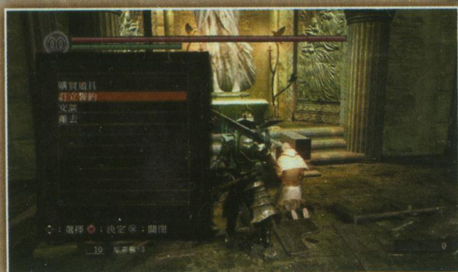
3. 房主所在地区的BOSS必须存在，也就是说保持雾门状态。

4. 成功入侵后，如果房主进入BOSS战或是死亡，入侵者将会强制返回到自己的世界。

5. 成功打倒房主后可以获得1点人性。

6. 加入白教的玩家不容易被其余玩家入侵。

誓约



誓约是游戏中的一个重要系统，玩家可以自由地选择自己在游戏中所属的阵营，和某一方签订契约后玩家可以获得各种奖励，例如白教能增加被召唤的几率，同时减少被其他玩家入侵的几率。誓约分为0~3四个等级，升级方式各不相同，下面为大家简单讲解誓约的加入方法和所属规则。

白教



流程中最早能够加入的誓约，其中骑士和圣职在建号伊始便默认和白教签订誓约。由于白教是传授帮助他人的奇迹技能，因此加入白教的玩家在联网游戏时能比其他势力更容易被玩家召唤，同时加入白教的玩家也不容易被其他势力的玩家入侵。对于想和“太阳战士”达成誓

约的玩家来说，白教是不二之选。

加入方法：和传火祭祀场电梯入口的NPC佩特鲁斯对话即可签订契约，在游戏后期可在不死区教堂和圣女对话签订契约。

加入奖励：联网游戏时更容易被玩家召唤。

特殊说明

1. 当玩家敲响不死区教堂的钟后回到传火祭祀场，可以在佩特鲁斯身边看到圣女带着她的两名骑士，和她对话后她会带着三名骑士前往巨人墓地。

2. 前往传火祭祀场下层，和之前在教堂救出的骑士对话，给他魂作为情报费后得知佩特鲁斯在巨人墓地背叛圣女独自逃走。

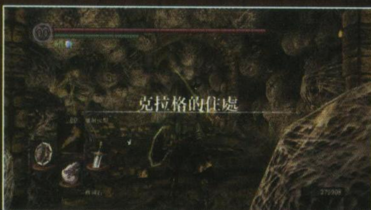
3. 前往巨人墓地，被NPC推下悬崖遇见圣女，打倒两名发疯的骑士后救下圣女，之后圣女会在不死区教堂贩卖奇迹。

4. 此时佩特鲁斯怕事情败露，会在玩家转换两个区域后杀死圣女，此时出现分支：1. 救出圣女后杀死佩特鲁斯；2. 转换两个区域的情况下佩特鲁斯依然存活，他会杀死圣女，这时再杀死佩特鲁斯可以得到圣女的装备。



混沌的仆人

和蜘蛛女的誓约除了开启前往混沌的捷径外，最重要的是能获得混沌大火球这个异常强力的咒术，如果你是一名咒术师，那么推荐优先和她达成誓约。



加入方法：在病村击败BOSS混沌魔女克拉格，经由身后的旋转楼梯进入隐藏道路，打破墙壁出现隐藏道具，挡路的NPC蛋人会询问玩家来此目的，选择成为他们的一员后蛋人会主动让路，和里面的白蜘蛛对话即可加入。

加入奖励：签订誓约即可获得咒术"混沌大火球"，当契约等级+2时能开启通往混沌的捷径并获得新的咒术。

升级方法：和白蜘蛛女对话，并将人性贡献给她，贡献10个、30个、80个人性可分别提升一次誓约等级，由于我们需要的无非是+2时开启的捷径和新咒术，因此推荐贡献30个人性收手。

特殊说明

1. 加入誓约后，可以先前往恶魔遗迹，这里会有两个主动攻击你的蛋人，其中一种攻击是将虫卵植入角色身体，被攻击后如果角色会做出饶头的动作就说明角色已被虫卵寄生，静等4分钟后玩家控制的角色也会变成蛋人。这时和白蜘蛛旁边的NPC对话会开始贩卖新道具"坠蛋药"，同时商店中将增加新的咒术。

2. 需要"老魔女戒指"才能听懂白蜘蛛女的语言，除了选择出生礼物获得外，还可以在乌巢用太阳虫换取。

3. 杀死白蜘蛛可以获得一个防火女的灵魂，不过作为背叛誓约的惩罚，玩家将无法使用此处的篝火，建议通关前再来回收。



公主的守护者



几乎没有实际用途的誓约，惟一的好处在于可以欣赏公主绝美的身材，为了不影响其他誓约的效果，推荐在通关前再来这里加入。

加入方法：击杀王城的BOSS后乘坐电梯来到公主的房间，和公主对话即可加入。

加入奖励：能够使用奇迹"阳光疗愈"和"阳光滋润"（击杀公爵图书馆底层的蛇女获得），不过这两个奇迹要求信仰分别达到36和48，一周目中除非极端加点否则根本不可能使用。

特殊说明

1. 攻击公主即视为玩家背叛契约，此时无法使用奇迹"阳光疗愈"和"阳光滋润"，同时王城进入永夜状态，篝火也无法使用，王城第一处篝火旁边的NPC会主动攻击玩家。

暗月之剑



达成誓约后可以获得制裁有罪之人的"罪人录"，对于喜欢PK的玩家来说无疑是一个不错的选择，不过加入条件略显复杂。

加入方法：前往地下墓地取得"暗月司祭戒指"后前往王城，将图中位置的升降梯移动到最底层，通过楼梯来到暗月灵廟，在装备戒指的情况下挡路的雕像会消失，在雾门前即可签订契约。

加入奖励：获得"罪人录"，在装备"暗月誓约戒指"的情况下会被召唤的永夜状态的王城和其他玩家PK。

升级方法：通过制裁罪人的方法升级，暗杀10人、30人、80人可分别提升一次誓约等级，当契约等级+2时可以获得新的奇迹魔法。

特殊说明

1. 如果进入暗月灵廟的雾门会进行BOSS战，此时将被视为背叛者，背叛后"罪人录"和"暗月誓约戒指"失效。

2. 使用"罪人录"侵入他人世界时，被侵入的玩家不会得到相关提示，玩家可以利用这点在其他玩家通关的必经之路上埋伏，给对手来个出其不意的袭击。

吸血鬼



这个誓约的作用和深渊大蛇一样邪恶，除了可以入手外观超级华丽的“黑暗之手”外，还能获得一个无限入侵他人世界的道具，喜欢PK的玩家就不要犹豫了，和深渊之蛇达成契约，进行无限的杀戮吧！

加入方法：击杀黑森林庭院的BOSS巨狼希夫获得可漫步深渊的戒指“亚尔特留斯的契约”，装备戒指从前往小隆德遗迹，跳入雾门后的悬崖来到深渊，杀死深渊的BOSS小隆德四王后出现一个篝火，此时切换场景再回来即可见到大蛇，与之对话达成誓约。

加入奖励：加入后获得强力盾牌“黑暗之手”，并且能在大蛇处花费3000魂购买无限入侵他人世界的道具。

升级方法：和大蛇对话并将人性贡献给它，贡献10个、30个、80个人性可分别提升一次誓约等级，由于使用“黑暗之手”的重攻击可以从其他玩家那里吸收人性，多利用入侵功能满足需求吧。

特殊说明

1. 游戏中深渊大蛇一共会在两个地方出现，拜见公主后切记不要将“王器”献给传火祭祀场的深渊大蛇，否则将无法在深渊看到它，之后自然也不能达成誓约。

2. 把“黑暗之手”当做武器使用的话，其重攻击拥有吸收其他玩家、NPC人性的作用，誓约等级越高吸收的人性越多。

墓王的手下

掌控死者的势力，加入后可以使用道具“死者眼眸”陷害其他玩家，属于损人不利己的勾当，因为杀死墓王就无法达成契约，因此在攻略巨人墓地前记得先和墓王达成契约。

加入方法：前往地下墓地，路上会进入一个由无头石像魔守护的房间，击杀石像魔后可以在其身后获得道具“死者眼眸”，在携带“死者眼眸”的情况下躺进该房间内的一口开盖的棺材，静等一分钟左右即可被传送到墓王所在地。

加入奖励：加入后获得奇迹“墓王剑舞”和武器“墓王的剑”。



升级方法：通过贡献“死者眼眸”的方式提升誓约等级，贡献10个、30个、80个“死者眼眸”可分别提升一次誓约等级，其中第一级奖励奇迹“墓王大剑舞”，后面两个等级均没有奖励。

特殊说明

1. 墓王是流程中必须击败的BOSS，因此誓约必须在和他战斗前完成，触发和墓王的BOSS战后自动视为背叛誓约。

2. 在联网游戏时使用“死者眼眸”可以让处于相同区域内的其他玩家进入灾难状态，此时这些玩家的关卡难度会有显著上升，如果在攻略时感觉到关卡难度不对劲，可以采取击杀侵入者或离线游戏的方式将关卡难度改回来。

3. 侵入其他玩家的世界后，侵入者当前所在位置会出现一个独特的印记，被入侵者调查印记能召唤出入侵者，在PK中获胜的一方可以获得一个“死者眼眸”。由于侵入后其他玩家的关卡难度会直线上升，因此受到玩家围攻在所难免，如果想保命的话推荐四处走动。

4. 侵入者必须在没有通过该区域的情况下使用“死者眼眸”才会产生效果，而且使用中无法进入雾门。

古龙之路



相信这个誓约不用洛克多说了吧？由于龙头石刷魂大法和龙尾剑的存在，导致来黑暗大陆一游的玩家都争先恐后地前往灰烬湖一睹这头千年古龙的英姿，推荐在攻略病村的时候顺路前往灰烬湖看望古龙大人。

加入方法：从病村前往灰烬湖（详细路线可参照流程部分），走到尽头和古龙对话即可加入。

加入奖励：取得刷魂的必要道具“龙头石”和“古龙眼珠”。

升级方法：通过贡献“龙鳞”的方式提升誓约等级，贡献10个、30个、80个“龙鳞”可分别提升一次誓约等级，当誓约等级+2时获得“龙石”。

特殊说明

1. “龙头石”和“龙石”需要玩家脱下相关部位的装备才能使用，而“古龙眼珠”可以让玩家侵入持有“龙鳞”的玩家世界，成功击杀该世界的主人可获得一个“龙鳞”。

2. 除了使用“古龙眼珠”收集“龙鳞”，装备“贪婪金蛇戒指”后前往飞龙谷击杀蓝色飞龙也有高几率获得该道具。

3. 和古龙达成誓约后别急得离开，断它尾巴可取得武器“古龙大剑”，攻击它的尾巴并不算背叛誓约。

森林的狩猎者



保护黑森林庭院不被外人侵入的神秘组织，也是游戏中一个非常有意思的誓约，玩家可以享受狩猎其他玩家的乐趣，不过因为黑森林刷魂大法的存在，推荐在入手龙头石之前不要达成誓约。

加入方法：首先要在古城前面的铁匠处花2万魂购买“亚尔特留斯的徽章”，开启黑森林的门后沿着左边直走，和小屋中的猫对话，全部选“是”即可加入。

加入奖励：“白猫誓约戒指”。

升级方法：通过击杀侵入黑森林中的玩家提升誓约等级，击杀10人、30人、80人可分别提升一次誓约等级，升级没有任何奖励。

特殊说明

1. 和白猫达成誓约后森林中的NPC不会主动攻击玩家，而玩家对森林中的NPC做出任何攻击动作将被视为背叛誓约。需要注意的是，在游戏过程中这些NPC有时候会脑袋短路跳崖自尽，这种行为也将被视为玩家攻击NPC。

2. 当玩家装备“白猫誓约戒指”后将视为同意被白猫召唤，此时只要有其他势力的玩家进入庭院，不管玩家所处何地都会被召唤到庭院中击杀入侵的玩家。由于击杀入侵者是不受等级限制的，如果遇到强敌推荐等待援军到来再一起围攻对手。成功击杀入侵者后玩家将获得一些升级装备的材料，并自动传送回召唤前的所在地。

3. 达成誓约后狩猎团的团长会出现在白猫门口，与其对话后他会跑到病村水车的入口附近开设商店，只要玩家还是“森林的狩猎者”的一员，就可以在他那里购买一些装备。

太阳的战士

信奉太阳之力的骑士团，不过苛刻的加入方法让不少的人望而止步，由于奇迹“阳光之枪”必须在二周目中才能获得，因此等到二周目再加入也不迟。

加入方法：强行冲过被火龙盘踞的大桥，在桥的另一端有一个篝火和一座雕像，在信仰达到50的情况下调查雕像即可加入（1.04版要求的信仰修正为25，使加入难度下降不少）。

加入奖励：学会奇迹“雷枪”。

升级方法：通过贡献“太阳徽章”的方式提升誓约等级，贡献10个、30个、80个“太阳徽章”可分别提升一次誓约等级，当誓约等级+1时可获得奇迹“巨雷枪”，后面两个等级均没有奖励。

特殊说明

1. 想到达誓约地点的方法有两种，其一是站在桥中间引诱火龙下来，趁此机会近战杀死火龙或强行冲过去；其二是在城外不死街的高塔上朝龙背射一箭，这时候会引发BUG导致火龙直接摔死（版本更新后可能无法使用此方法）。

2. 使用“白标记蜡石”帮助其他玩家通过BOSS，可让加入誓约的规定信仰值-5，如果在一点信仰都不加的情况下需要完成9次（在1.04版中帮助其他玩家3～4次即可达成目标）。

3. 当誓约等级+1时贡献最终BOSS薪王的灵魂可获得奇迹“阳光之枪”（需要二周目）。



战斗

本作的战斗方式虽然简单但不失深度，L1、L2、R1、R2分别对应左右手装备的轻重攻击，通常来说右手装备主力武器，左手装备盾牌、弓等辅助装备，为了方便识别，在下文中我们以左轻、重攻击，右轻、重攻击来称呼这几个功能。下面为各位一一说明攻关中常用到的技巧。



画面说明

1. 体力槽：显示角色当前体力，降至最低角色死亡。

2. 精力槽：显示角色当前精力，翻滚、奔跑、攻击、防御等动作均会消耗精力。

3. 人性：显示剩余人性，死亡后人性会强制清零，只能通过拾取魂魄的方式找回。

4. 灵魂：显示剩余的灵魂数量，死亡后会强制清零，只能通过拾取魂魄的方式找回。

5. 技能：技能快捷栏，此栏可以放置奇迹、魔法和咒术，通过十字键↑更换所选技能。

6. 左手装备：显示角色当前使用的左手装备，通过十字键←可快速切换装备。

7. 右手装备：显示角色当前使用的右手装备，通过十字键→可快速切换装备。

8. 道具：道具快捷栏，除了元素瓶外，任何可使用的道具都能放置在这里，通过十字键↓可以更换所选物品。



双持

按下△（Y）键后角色会双手使用右手武器，此时右手武器的攻击力得到加成。“飞龙剑”、“月光大剑”这类强力武器的重攻击还会演变成威力巨大的必杀技（会快速消耗武器耐久度）。需要注意的是，在双持状态下角色将无法使用左手装备，因此在安全性方面会略逊于单手状态。

破防

从城外不死区开始就会频繁出现带着盾牌的杂兵，此时如果不能快速瓦解它们的防御，玩家往往会陷入不利的局势。常用的破防手段有两种，一是绕背后使用背刺结果对手；二是使用“踢”这个动作直接崩坏敌人的防御，不过踢这个动作比较复杂，需要同时将左摇杆前推＋右轻攻击，初次上手的玩家最好提前练习，避免在实战中出错招式而遭敌人反击。

落下攻击

落下攻击是游戏中伤害最高的输出手段，当角色从高空往下跳的同时按住右轻攻击，角色会保持拔剑的姿势落地，途中碰到的敌人都将受到毁灭性打击。

背刺＆格挡

在敌人背后发动攻击即可使出威力巨大的背刺攻击，在双持状态下背刺的攻击力同样有加成。背刺虽然好用，但从中期登场的敌人玩家将很难绕到它们背后，此时若想一次性给予大伤害就要用到另一个技巧——格挡。

左手装备盾牌时使用重攻击角色会做出格挡动作，如果在敌人攻击到你的一瞬间使用格挡能弹开敌人的攻击，此时使用右轻攻击可以发动高威力的反击，足以秒杀中期大部分敌人。不过本作中格挡的发动时机很难掌握，加上敌人的攻击力偏高，不推荐经常使用。此外，部分盾牌的重攻击具有特殊效果，装备这些盾牌的时候无法使用格挡攻击。

回避

由于防御敌人的攻击会消耗大量精力，而且一些强力招式无法抵挡，因此游戏中减少伤害最有效的方法是利用翻滚回避攻击。需要注意的是，翻滚的无敌时间是根据自身的装备重量而定，当身上的重量超过承重量的50%时角色的行动将会变得异常缓慢，此时的翻滚会有一定延迟，导致不能及时回避攻击。和强敌作战时尽量让装备重量小于承重量的25%，这样才能有效地回避攻击。

武器锻造

除了击杀敌人拾取掉落物、调查宝箱外，在铁匠处锻造也是获得强力武器的一种途径，只要和铁匠对话就能进行锻造。锻造分为进化和升级两种，下面为各位详细讲解如何利用这两种功能打造出实用的装备。

游戏中一共有四名铁匠，下面列出四名铁匠的详细位置：

1. 城外不死教堂的篝火下层，由于这里是通往黑森林庭院的必经之路，因此流程中肯定会遇到。

2. 传火祭祀场·广场的篝火旁边有一处向下的楼梯，乘坐尽头的电梯来到小隆德遗迹，出口的右上方有一个向下的通道，铁匠就在通道中央。

3. 王城BOSS战前的大厅上方，在靠近破碎窗户的一边一条细长的楼梯，尽头就可以看到巨人铁匠。

4. 开启地下墓地的机关后，会来到一个螺旋楼梯，进入最深处就能看到铁匠。由于场景偏暗，实在找不到路的玩家可以使用魔法光明照耀探路。

升级



只要支付一定数量的魂和素材，就能在铁匠处进行武器的升级，需要注意的是游戏中的盾牌也归类为武器。升级后的武器会适度提升攻击力，而盾牌则会增加格挡能力，升级后的装备会在名字后增加一个"+X"的强化标记（X为1～15之间的数字，强化次数越多数值越高）。通常武器可以强化到+15，而一些强力武器则只能强化到+5。在游戏初期玩家只能打造出+5的武器，将大块余烬和特大块余烬交给城外不死教堂的铁匠才能继续强化。通常来说，前期断火龙尾巴获得的飞龙剑和在古城击杀宝箱怪获得的雷枪足以应付大部分战斗，因此推荐一周目中先将魂用来提升角色能力，等到通关前再考虑锻造一把强力的武器，为下周目虐杀敌人打好基础。

※在铁匠处购买武器打铁箱和防具打铁箱后，可以在篝火处进行装备的强化，不过进化武器依然要和专属的铁匠对话才能进行。

进化

和升级不同，进化武器需要玩家将流程中获得的余烬交给铁匠后才能使用。需要注意的是，当你身上带有余烬的时候和铁匠对话，如果该铁匠能够使用这个余烬，那么他会向你索要余烬，此时请不要拒绝，因为每个余烬只有专属的铁匠才能使用，四名铁匠不会互相争抢。



通过进化能引发出武器的潜力，或是给+10的物理武器附加上属性攻击。例如将大块余烬交给城外不死教堂的铁匠后，能在他这里将+5的普通武器进化到+6。游戏中的敌人拥有各自不同的抗性，使用克制武器进攻的话能造成更多伤害，在攻关过程中灵活运用这点能使战斗变得更为轻松。由于进化后的武器可以通过进化再次改变自身的属性，因此在游戏中一旦觉得手上的武器不够顺手，那么请不要犹豫，将武器改成+10的普通武器，然后再次选择其他分支即可。

余烬

余烬是进化武器的必要材料，在游戏中拾取后交给铁匠就可以使用进化武器的功能了，下面列出全部余烬的获得地点和作用。

余烬一览

余烬	对应铁匠	效果	获得方法
大块余烬	不死区教堂	+5的普通武器进化到+6、或是进化成粗制武器	底层带狗厨师旁边的宝箱中
特大块余烬	不死区教堂	+10的普通武器进化到+11	乘坐水门的电梯来到遗迹下层，击杀第一个深渊骑士后右边尽头的宝箱中
圣职余烬	不死区教堂	+5的普通武器进化成神圣武器	杀死黑森林庭院的月光蝶后，在右边的塔顶获得
大块圣职余烬	不死区教堂	+5的神圣武器进化到+6	在巨人墓地入口通往第一个篝火的路上有一个梯子，上去后往右，尽头处取得
黑暗余烬	不死区教堂	+5的神圣武器进化成邪教武器	获得绘画世界的别馆钥匙后进入别馆，调查尽头的发光物体取得
大块法术余烬	小隆德遗迹	+5的普通武器进化成法术武器	在结晶洞穴杀死白龙后，回到在图书馆和白龙战斗的房间，调查宝箱获得
魔力余烬	小隆德遗迹	+5的法术武器进化成魔力武器	黑森林庭院通往巨狼的路上有一处水潭，调查中间的宝箱获得
大块火焰余烬	地下墓地	+5的普通武器进化成火属性武器	在恶魔遗迹被大王封印的门左边（第二个BOSS前），调查尽头的宝箱获得
混沌火焰余烬	地下墓地	+5的火属性武器进化成混沌武器	杀死恶魔遗迹的第一个BOSS后触发岩浆下退事件，在深处有数只牛头恶魔守护的岩浆中间。在没有杀死恶魔遗迹第三个BOSS的情况下推荐无视敌人，直接跳入岩浆拿完道具自杀
结晶余烬	王城	+10的普通武器进化成结晶武器	在公爵图书馆通往结晶洞窟的房间中，调查书架后面的宝箱获得

※除了上表列出的十种分支外，在王城的巨人铁匠处还能使用+10的通常武器进化成雷属性武器，或是使用特定的+10武器和BOSS的魂合成新武器。

强化材料一览

强化材料一览

材料	入手方法	用途
楔形石碎片	不死街教堂铁匠处花800魂购买	普通物理武器+5、普通防具+3
楔形石大碎片	古城断桥对面的商人处花4000魂购买	普通物理武器+10、粗制武器+5、普通防具+6
楔形石块	杀死初始之火的火炉中拿剑的骑士后获得	普通物理武器+14、结晶武器+4、雷属性武器+4、普通防具+9
楔形石圆盘	杀死北方的不死院的火恶魔BOSS后获得、杀死小隆德遗迹的深渊骑士后一定几率获得	普通物理武器+15、结晶武器+5、雷属性武器+5、普通防具+10
绿楔形石的大碎片	古城断桥对面的商人处花5000魂购买	法术武器+5、神圣武器+5、火属性武器+5
蓝楔形石块	杀死初始之火的火炉中拿戟的骑士后获得	法术武器+9、魔力武器+4
蓝楔形石圆盘	杀死结晶洞穴的月光蝶后获得	法术武器+10、魔力武器+5
红楔形石块	杀死初始之火的火炉中拿大剑的骑士后获得	火属性武器+9、混沌武器+4
红楔形石圆盘	杀死混沌的废都伊札中的触手恶魔获得、混沌的废都伊札中有一处塌方的场景，调查下方沼泽深处的宝箱获得	火属性武器+10、混沌武器+5
白楔形石块	杀死初始之火的火炉中拿斧的骑士后获得	神圣武器+9、邪教武器+4
白楔形石圆盘	杀死赤子房间（墓王雾门前的房间）中的地下墓地BOSS获得	神圣武器+10、邪教武器+5

武器相性

玩家使用武器对敌人造成的伤害除了取决于武器自身的攻击力外，和角色的能力值高低也有联系。在查看武器能力时可以发现，武器信息中也含有力量、敏捷、信仰的图标，并以A、B、C等英文字母表示，这些英文字母就是武器和角色能力的相性，相性越高角色能力对武器攻击力的加成也越多。因此在游戏初期应将"飞龙剑"这种基础攻击力高的武器作为主力使用，而到了角色能力较强的多周目游戏中尽量选择"亚尔特留斯的大剑"这种相性好的武器作为主力。



其他

游戏卡死

游戏中不少地方存在卡住玩家的死角，当玩家不小心进入这些地方时有一定几率被卡死，此时角色无法移动，发生卡死现象后不要惊慌，先退出游戏读档重来，如果读档的方法不奏效，可以尝试以下方法解决：

1. 先看看能否使用道具，在能使用道具的情况下我们有多种手段可返回篝火，例如使用自杀类道具或奇迹“返乡”。

2. 如果无法使用道具就有点危险了，只能让怪物打死，若当前区域没有怪物建议联网游戏并上网发帖求助，祈祷有路过的好事者入侵你的世界将你杀死。

3. 最糟糕也是最倒霉的情况——角色处于无敌状态，此时无法使用道具也不会遭受攻击，由于本作不支持复制存档，这个档也只能作废了……

龙狩 & 处刑者套装



杀死王城双子BOSS获得的龙狩套装非常实用，优秀的防御力和适中的重量让它毫无悬念地成为一周目中最强的防具，获得龙狩套的方法十分简单，在BOSS战中最后杀死龙狩后和不死街底层的商人对话，之后他会跑到传火祭祀场第一座大桥的桥墩下贩卖物品（所在位置见图），跳过去和他对话即可用灵魂点数购买龙狩套或处刑者套，注意跳跃的距离比较难把握，没信心的玩家可戴上“牺牲戒指”减少损失。

※ 之前如果攻击商人，想要再获得套装只能等下周目了。

咒术

在奇迹、魔法、咒术三种远程技能中，咒术的使用次数最少，但破坏力也是三种技能之首，即使是在咒术威力下降的1.04版中，一发混沌大火球还是足以消灭一个骑士。当然，咒术最大的特点是不用任何角色面板，也就是说任何职业都能发挥出咒术的最强威力。若想使用咒术，咒术之火是必须的装备，咒术师在流程初期就能获得，其他职业有两种方法可获得：1. 救出底层的咒术师后他会赠送一个；2. 在未持有咒术之火的情况下和克拉尔住处的蛋人对话，他会赠送一个。

全咒术入手方法	
咒术	入手方法
火球	在底层仓库救出咒术师，之后可在传火祭祀场购买咒术
火弹	同上
引燃火焰	同上
剧烈出汗	同上
铁身躯	同上
大火球	在手套等级超过10的情况下前往病村的沼泽地带，和魔女对话购买
火焰风暴	同上
引燃烈火	同上
横扫火焰	同上
魅惑不死人	同上
毒雾	和白蜘蛛达成誓约后，和旁边的NPC对话购买
猛毒雾	同上
混沌大火球	和白蜘蛛达成誓约
混沌风暴	和白蜘蛛达成誓约，贡献30个人性
火焰大风暴	买光沼泽魔女贩卖的所有咒术后，在获得王的灵魂（杀死混沌的温床）的情况下和她对话
喷射火焰	绘画世界获得
混沌横扫火焰	杀死混沌的废都BOSS门口的咒术师、调查混沌的废都的宝箱
喷射酸液	绘画世界获得
内在潜力	病村获得

魔法

和咒术相反，魔法的使用次数多，但单发威力相对较低，且没有AOE（大面积杀伤）效果，适合在1VS1的场合下使用。法术盾是最实用的魔法，其效果可以让小盾也具备大盾的格挡值，配合铁身躯可让角色几乎处于一个无敌状态，不过使用魔法除了要使用法杖外（除了在商人处购买外，怪物身上也能掉落），还需要角色的智力到达一定水准，各位在实际游戏的时候可以量力而行。

全魔法入手方法	
魔法	入手方法
灵魂箭	在不死街的商人处花1000魂购入民房钥匙后，在下层的民房救出NPC，之后他会回到传火祭祀场贩卖魔法
灵魂巨箭	同上
追踪灵魂块	同上
传声	同上
控制坠落	同上
法术盾	同上
灵魂枪	在古城断桥处的对面获得牢房钥匙，回到落石陷阱处打开牢房救出NPC，之后他会回到传火祭祀场贩卖魔法
强力灵魂箭	同上
灵魂结晶枪	同上
法术武器	同上
强力灵魂巨箭	同上
结晶法术武器	在图书馆通往结晶洞穴的房间的宝箱中能获得钥匙，回到牢房区域，打开最下层的牢房救出NPC，之后他会到通往结晶洞穴的房间贩卖魔法
追踪灵魂结晶块	同上
隐形武器	杀死夹缝森林的七头蛇后切换区域再次进来，在湖底深处会出现黄金石巨人，干掉石巨人救出古代的魔法少女，之后可在岸边召唤她学习魔法
隐形身躯	同上
修理	同上
光明照耀	同上
拟态	同上
白龙吐息	购买完图书馆贩卖的魔法后，来到第一次和白龙战斗的房间，杀死NPC
强力法术盾	公爵图书馆拾取
治疗	病村拾取
解咒	和小隆德遗迹给你水门钥匙的NPC处购买
静音	塞恩古城拾取
强力法术武器	王城通往绘画世界的大厅上有个吊灯，将吊灯踩到地面上获得

奇迹

奇迹的效果多种多样，除了常见的恢复类奇迹外，还有降低敌人移动速度、弹开敌人等防守类奇迹，善用可以大大强化生存能力，奇迹中最实用的莫过于“返乡”，该奇迹可让玩家直接回到上一处休息的篝火点，避免了重复跑路的麻烦，和魔法一样，使用奇迹需要信仰这项数值，各位可以量力而行。使用奇迹的必要装备护符可在传火祭祀场电梯入口的NPC佩特鲁斯处购买。

全奇迹入手方法	
奇迹	入手方法
恢复	和传火祭祀场的NPC佩特鲁斯购买
缩约大恢复	同上
原力	同上
返乡	同上
寻求建言	同上
大恢复	在巨人墓地救出圣女后，前往教堂一层购买
神怒	同上
法术防护	同上
阳光疗愈	公爵图书馆杀死牢房最下面的蛇女
阳光滋润	同上
生命力涌现	在巨人墓地和圣女对话
原力迸射	在王城救出古城前方的NPC（洋葱头）后，在传火祭祀场和他对话
强化法术防护	灰烬湖中间的大树拾取
因果报应	敲响教堂的钟后，在钟楼的圣职处购买
沉默禁令	绘画世界拾取
和平缓步	地下墓地拾取
雷枪	和太阳战士达成誓约
巨雷枪	和太阳战士达成誓约，贡献10个太阳徽章
阳光之枪	获得巨雷枪后，贡献最终BOSS乌薪王葛温的魂
阳光之剑	带上暗月司祭戒指进入暗月灵廟，击败BOSS暗影太阳葛温德林，在背后的宝箱中获得
暗月光之剑	和暗月之剑达成誓约，并贡献10个复仇之证（暗杀10人）
墓王剑舞	和墓王达成誓约
墓王大剑舞	和墓王达成誓约，并贡献10个死者眼眸

INFORMATION | FEATURE | EXPRESS | GUIDE

流程难点指引

北方的不死院

①不死院的地形非常简单，属于“一本道”，不熟悉游戏的玩家可以通过地上的建言学习基本操作。调查发光的尸体获得牢房钥匙，顺路前进点燃篝火。这里顺便和各位说一下本作的存档结构，游戏是全程自动存档的，当玩家在野外更换装备或是砍到NPC都会自动存档，可以通过画面右上方是否有火焰标志判断存档情况；

②进门后会遭遇BOSS，以



现在的实力和它战斗无疑飞蛾扑火，从场景左边的门进入地下，点燃第二个篝火；

③远处的弓兵会阻扰我们前进，调查第一具尸体可获得盾牌，按暂停键调出菜单装备，之后举盾奔跑即可，注意路上第二具尸体可获得初期武器；

④进入雾门后朝右走，上楼梯时要小心滚石陷阱，落下的滚石会撞碎墙壁，与里面的骑士对话获得元素瓶和二楼的钥匙；

⑤猎人、魔法师、咒术师和圣职在进门后调查发光点能获得副武器，弓兵身后的房间里有一个盾牌兵和一扇目前无法开启的门，此时不推荐与它周旋，进入雾门即可进入第一场BOSS战。

BOSS 不死院的恶魔

BOSS主要攻击方式

1.横扫攻击：涉及前方扇形范围，BOSS身边和背后均为安全地带，当然也可以使用后滚躲避。

2.顺劈攻击：涉及前方直线范围，并会扬起尘土。使用前BOSS有明显的准备动作，推荐以最快速度绕到BOSS身后。

3.落下攻击：涉及BOSS周身，看到BOSS跳起适当拉开距离即可，当BOSS落地会出现大硬直，可趁机绕背。

走进雾门时BOSS刚好在我们的正下方，此时不要犹豫（站太久的话BOSS会使用跳斩破坏平台），勇敢地跳下去使用落下攻击重创BOSS吧！遭到落下攻击的BOSS只剩下一半体力，远程职业可以锁定后直接磨死，而近战职业推荐跑到BOSS身后，这里是它大部分攻击的盲点，可以安心输出。胜利后获得大门钥匙，走到头触发剧情，来到新地点传火祭祀场。

传火祭祀场·广场

①和旁边的NPC对话得知目前的使命是敲响位于不死区教堂和病村的钟，鉴于病村难度过高，一周目推荐先攻略不死区教堂，不过走人前还是要先把周围的宝物搜刮干净；



②篝火旁边有三个入口，先从中间的入口进入，和里面的NPC对话可加入白教，由于早期我们的实力较弱，推荐加入自保。从他身后的电梯口跳下去能看到大量宝箱，不要错过；

③前往墓地寻宝，墓地的骷髅推荐全部无视，拿完雁翅枪和望远镜原路返回，其中雁翅枪算是取得飞龙剑前的一大利器，能够一边防御一边攻击，安全性极佳；

④在篝火旁有一口井，以此为起点向上前进即可到达下一个地区，需要注意路上有一个小怪会丢火焰壶，建议把敌人一个个引出来击杀；

⑤进入下水道往右前进，尽头的铁门以后才能开启，离开下水道后会遇到大批敌人，建议采取单独击破的战术缓慢推进，进雾门后前进不久能到达下一个篝火点；

⑥接下来的路就比较艰难了，路上会有大批杂兵等着玩家的到来，推荐近战职业去商人处购买一些火焰壶备用。商人的位置在两个盾牌杂兵把守的楼梯下方，盾牌兵推荐采用将其引出后利用踢攻击破防的战术击杀；

⑦篝火出来的石桥由于有火焰壶干扰，推荐以最快速度冲过去。不过对面的房间里有三个杂兵埋伏，玩家可以退到对岸再慢慢消灭它们；

⑧上台阶后遇到三个杂兵，左边的瞭望台上有一个狙击我们的弓箭手，应将敌人引下台阶再消灭。干掉它们后上台阶搞定落单的弓箭手；

⑨之后的路稳扎稳打并不困难，螺旋楼梯有上下两条路，其中上层是进入BOSS战的雾门，下层则要和黑骑士对决，凭我们现在的实力和它开战显然不利。

BOSS 不死区的牛头恶魔

这个BOSS的攻击方式和第一个BOSS没有多大出入，躲避攻击时小心别从破损的场景中滚下悬崖。进入雾门后爬上入口上方的高塔解决两名弓箭手，否则在之后的战斗中我方很可能被射成蜂窝。

解决弓箭手后往对面前进，快到尽头时BOSS闪亮登场，本战



我们要利用刚才击杀弓箭手的高塔战斗，从该处使用落下攻击可重创BOSS，三轮内即可结束战斗。当然，如果是远程职业也可采取一边后退一边使用技能蹭血。

传火祭祀场

①搞定BOSS后前行来到一座大桥，此时不要急着前进，桥后面有一个NPC，对话多次可以结盟，并获得联机必备道具“白标记蜡石”；

②由于第一次过桥的时候很容易中火龙的吐息，最好将体力保持在80%以上，过桥的关键要点是以最快速度跑到杂兵旁边的安全地点，这里正好是火龙吐息的攻击死角。推进过程中注意敌人射出的弓箭，奔跑时最好将装备重量保持在承重力的50%以下；

③从右边下楼，房间左边通往之前的篝火，下去前记得将梯子放下，否则将重跑一趟。来到



这里已满足火龙刷魂和断龙尾剑的条件，在这里利用火龙将自身能力提高到足以拿起飞龙剑，能让之后的旅途轻松不少；

④取得飞龙剑后就可以开始我们的屠城之旅，不过出发前推荐先去商人处购买200发的弓箭。从火龙下面的桥墩前进，由于两个杂兵都守着左边道路，往右边前进比较安全，其中一个守着必经之路的盾牌兵是一个难点，推荐用踢破防后使用右重攻击一刀解决（因为地形问题轻攻击容易弹刀）；

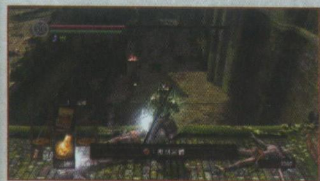
⑤下水道的老鼠会让玩家陷入中毒状态，由于老鼠的攻击速度快，碰面后先退到洞口举盾防御，趁它处于攻击的硬直时使用重攻击反击。上楼梯后有两条路，其中螺旋楼梯顶层是黑骑士，可以把周围的士兵清光，然后将其引下楼梯用远程攻击磨死。

信息集结 特征集结 动作集结 攻略集结

城外不死教区

①出门后有左右两条路，其中左边是通往火龙所在地的捷径，不过只能从另一侧开启。右边则是通往不死区教堂的路。远处有一头铁甲野猪挡路，此时推荐以最快速度冲向右边的楼梯，因为地形问题野猪无法伤害到我们，将下方追过来的敌人解决再消灭平台上方的杂兵；

②干掉平台上的弓箭手后，可以站在桥上利用高度差使用弓箭活活磨死野猪。若觉得效率慢可以将野猪引到螺旋楼梯附近，待其转身回去使用一击必杀袭背；



③从桥正下方的楼梯进入地下室，里面有不少僵尸埋伏，推荐稳扎稳打逐步推进。第一层场景左边可获得钟楼钥匙，为了发展支线剧情最好顺路取得；

④爬上雾门来到教堂，这里的敌人除了带着盾牌的骷髅兵外还有一种低级骑士，战斗要是拖得太久容易引到其他杂兵前来“围观”，直接用踢破防破防速战速决。注意出雾门往右的地方有一个宝箱，里面是盾牌“骑士盾”，如果当前剩余的元素瓶充足的话可以考虑入手；



⑤第一个拐弯口要小心通过，左右各埋伏着一名带盾敌人，建议先将右边的盾牌兵诱出击杀，以免陷入被围攻的局面；

⑥干掉夹击的两名敌人就离下一个篝火不远了，左边的道路通往教堂正门，那里防守严密建议等下再去探索，先经由正前方的道路来到教堂侧面，不用理会三个杂兵，往右边的小路狂奔即可到达下一个篝火。

城外不死教区·教堂

①有篝火作为后援探索起来安全不少，先来到下层和铁匠对话，可以在这里适当强化装备。准备就绪后可以前往教堂正门在门口的台阶上能捡到通往不死街下层的钥匙；

②教堂内部重兵把守，除了几名低级骑士外，二楼还有个法师伏击，建议将敌人引诱到屋檐下。大厅中间的钢铁骑士切勿硬拼，利用其出招慢的特点打游击战，使用火焰壶等远程攻击手段解决；

③教堂左边（正门视角）有通往二层的楼梯，楼梯旁的电梯是回到传火祭祀场的捷径。不要冒然进入第二层内部，里



面有一群僵尸等着我们自投罗网，推荐利用走廊狭隘的地形配合火焰壶或咒术群杀，没有杂兵的帮助，之后的魔法师不足为据；

④进入二层后，角色正对的方向是BOSS所在地，其余道路均有隐藏要素供我们搜刮，其中左边长廊尽头有一个牢房，利用之前在地下室取得的钥匙可以救出黄金骑士；

BOSS 石像鬼

战斗中只要经过一段时间另一只石像鬼就会登场，此时局面极度混乱，很有可能被两只石像鬼的吐息攻击活活烧死。比较稳妥的方法是双持飞龙剑，在第二只石像鬼没出场前集中火力干掉第一只石像鬼，这样能让战斗难度降低很多。下面列出BOSS的大致战术：

1.双人打法：如果在BOSS前处于生者状态且已和骑士结盟，在雾门前会看到一个召唤印记，调查印记可召出太阳骑士共同作战。他会吸引BOSS绝大部分火力，我们只要站在BOSS身后疯狂输出即可，还能顺便断掉第一只石像鬼的尾巴入手武器。

2.单挑打法：进入战斗后不要锁定BOSS，绕到BOSS身后再发动攻击，如果想断尾则可以集中攻击尾部。当BOSS飞天后根据它的位置预判落下地点，提前用远程攻击招呼它。尽量在第二只石像鬼登场前削减它的血量。在两只同场的情况下切记不要往场景边缘跑，两只同时喷火的话本来就狭窄的边缘地区很难提供所需的回避空间。优先干掉第一只石像鬼后，剩下一只就没有多少威胁了。

胜利后沿着楼梯爬上顶层，敲响钟后第一阶段结束，同时钟楼出现一个贩卖各种道具的圣职，前往不死街下层前可以先来这里购买一些“解咒石”以备不时之需。

城外不死镇

①回到被火龙盘踞的桥上，之前锁住的门可以使用之前在教堂门口获得的钥匙开启，进入后会看到一上一下两条岔路，先通过向上的阶梯回到祭祀场的篝火处。由于之后的路异常艰难，为了避免浪费推荐把身上的魂全部花光，并花费两点人性提升篝火等级；



②下层的敌人和之前的有所不同，其中僵尸犬比较难应付，推荐站在图中位置迎战，如果站在后面的楼梯容易因为地形关系弹刀，站得太前又会被围攻。这些僵尸犬见到玩家后必定会使用冲刺攻击，防御后用右重攻击一刀秒之。在远处落单的那头僵尸犬不要冲过去杀，用弓引过来解决。至于之后从屋子中出来的盗贼和狗比起来简单多了，它们走出屋子的时候不会采取攻击动作，虽然无法马上锁定它们，但



可以使用冲刺攻击抢先解决掉一个。值得一提的是台阶右边的民房可以救出一个NPC，之后他会在传火祭祀场贩卖初级魔法技能，不过要救他必须先在第一个商人那里花 1000 魂购买“民房钥匙”；

③消灭第一批敌人后来到图中位置，这里算是下层的一个难点，虽然知道前面的屋子会出现盗贼，但是后方潜伏着僵尸犬，导致这里不能使用之前的冲刺战术。这里建议各位在盗贼出门的瞬间锁定它们，利用调出火焰壶或咒术秒杀其中一个，干掉拦路的盗贼后剩下的两条僵尸犬不足畏惧。

※这里也可以使用一个邪道战术，在盗贼出门的瞬间利用冲刺攻击秒杀后，马上进入房间并对着门口举盾防御。此时你会发现敌人都挤在门口，利用飞龙剑的重攻击将它们一网打尽吧。

BOSS 羊头恶魔

BOSS主要攻击方式

1.二连横斩：涉及前方扇形范围，距离远且会攻击两次，即使防住第一下攻击，也会因为精力不足而被第二下攻击破防，只能看准攻击方向使用翻滚躲开。

2.跳斩：涉及前方直线范围，攻击发生的速度快且攻击力不俗，现阶段除非装备+5的“亡者士兵盾”（击杀骷髅盾牌兵掉落，可以刷教堂门口的骷髅兵获得），否则无法硬接下这招，推荐使用侧滚回避。

羊头本身不难打，问题这家伙带了两头僵尸犬，加上战斗场地狭小，如果运气不好一进雾门就会被敌人围殴。建议一进雾门



立刻朝左边楼梯移动，并以最快速度跑到图中位置举盾防御，这里地形狭窄敌人发挥不了数量优势，跟来的两头僵尸犬同样采用防御反击的手段解决。

解决僵尸犬后就可以根据羊头的站位鱼肉它了，与其战斗不可贪刀，打中2～3下就要用翻滚拉开距离，下面给大家详细说一下战术：第一种情况是站在图中位置时羊头在正下方，可以双持武器用落下攻击，无论是否命中羊头一定要立刻翻滚拉开距离；另一种情况是站在图中位置时羊头从楼梯跑上来。这时候如果提前跳下去羊头很有可能会顺着楼梯走下来，导致之后很难再上楼梯，而跳得太迟又容易被它的跳斩攻击。推荐等羊头跑到图中标红的位置再跳下去，并马上面对羊头的方向举盾防御。之后羊头会从上方跳下并产生硬直（如果这时候没举盾防御，我们很有可能被羊头砸出硬直），趁此机会使用双持攻击可造成大伤害。

BOSS 贪食龙

这个BOSS同样可以召唤太阳骑士帮忙，不过这头龙可谓“胸大无脑”的典型例子，只要知道打法能无伤解决。注意断尾能取得“龙王大斧”，有骑士在场的话我们可以更加轻松地断尾，至于要不要花费1点人性就看各位喜好了。

BOSS常用的招式有甩尾、下压攻击和龙车三种，战斗时切勿从正面接近BOSS，很容易被它直接抓住秒杀。由于BOSS大部分身体都有攻击判定，因此要追着它的背后输出。这个BOSS使用下压攻击后必定会接着使出龙车，在龙车后BOSS会陷入长时间硬直，此时就是我们输出的最佳时机！



既然知道什么时候输出，那么剩下要做的就是引诱BOSS使出下压攻击。推荐更换一身轻量级装备，开场后保持一小段距离站在BOSS前方45°，一旦BOSS使出下压攻击立马绕到背部并紧跟BOSS前进，由于在奔跑中我们的精力已所剩无几，使用近距离攻击的咒术“引燃火焰”断尾。断尾后的贪食龙毫无威胁，重复刚才的战术即可取得通往病村的钥匙（入口在第三个商人旁边），不过现在前往病村只有被BOSS火蜘蛛虐的份，先前往黑森林增加实力。

底层

①羊头右边旁边有一条小道，中间的两条路分别通往传火祭祀场和底层，推荐先从螺旋楼梯回到传火祭祀场补给再去攻略底层。下水道中可遇到第二个商人，在这里能购买到探路用的道具“七色石”和一些解除异常状态的道具；



②底层前期的怪物以举着火把的僵尸和僵尸犬为主，敌人数量众多，建议一个个击杀。这里有一种体型巨大的敌人——屠夫，屠夫的动作缓慢，可以利用绕背战术周旋。底层一共有两个屠夫，其中带着僵尸犬的屠夫一定要先将犬引出来再击杀，战斗时注意别引到周围的敌人，该屠夫身后有一条通往大老鼠头顶的路。另一个屠夫身后的仓库中关押着一名咒术师，用翻滚破坏木桶后他会在传火祭祀场购买初级咒术，建议优先购入“引燃火焰”和“铁身躯”；

③进入下水道后留意头顶的史莱姆，它从空中落下的一击足以秒杀现在的玩家，活用火属性攻击可以轻松解决它们，顺着下水道直走来到底层的篝火；



④从篝火处下行来到图中位置，以此为路标，下层是BOSS贪食龙的所在地，右边则是大老鼠的所在地。由于大老鼠的毒属性攻击异常凶猛，建议站在图中位置利用弓弩射死。如果箭被前面的栏杆挡住，调整一下站位即可（也可以从厨师身后的通道绕到它头顶，双持飞龙剑落下攻击解决，还能顺路取得“蜘蛛纹盾”）；

⑤从射杀大老鼠的地方向下到达一处宽敞的区域，这里的史莱姆属于可打可不打的类型。该区域一边有个破损的栏杆，里面是游戏中的第三个商人，购入“无底木箱”后就能在篝火处将身上的物品存放进去，免除临时找东西还要翻一堆物品的麻烦；



▲1.03之前的版本诅咒效果会无限叠加，运气不好就会落得图中的下场。

⑥大老鼠旁的瀑布能通往最底层，里面能找到不少物品，特别是最深处的死尸可以捡到“邪眼戒指”，不过途中会遇到不少诅咒青蛙，最好趁它喷出毒雾的时候采用绕背攻击，切勿硬砍硬拼，不小心陷入诅咒状态可一点都不好玩；

⑦从商人旁边的楼梯上去来到BOSS贪食龙的所在地，注意途中的老鼠异常凶猛，建议使用魔法或咒术秒杀，当然你行动够快的话也可以无视它们直接冲入雾门；

黑森林庭院

①杀死贪食龙我们也获得足以购买“亚尔特留斯的徽章”的魂，由于现在身怀巨款，回去时最好带上“牺牲戒指”。黑森林庭院位于城外不死教区・教堂旁边，从教堂的铁匠处继续前进即可到达，途中的无头恶魔建议将其引到楼梯附近，利用楼梯的高低差解决。

②树精的攻击距离虽远但手段极为单一，战斗时只要小心它的“怀中抱妹杀”即可，现阶段吃下这招必遭秒杀，看到它双手做出抱人的动作就要向旁翻滚回避了。在大门前使用“亚尔特留斯的徽章”即可开启庭院入口，注意门旁边的墙壁是可以破坏的；

③关于刷魂的方法各位可参照研究说明，或是UCG286期光盘的演示。森林中有一个使用弓箭的透明猎人，杀死她可获得增加射击距离的“黑弓”，需要注意的是不要和她在悬崖边战斗，她一旦摔下去这周目就和黑弓失之交臂；



④在山贼后面有一个废墟，目前不要理会里面的肥猫，暂约等到取得龙头石后再结也不迟，从废墟下去直走到达BOSS处，途中的水池能捡到进化魔法武器必要的灰烬；

⑤篝火的右边是通往另一个BOSS——月光蝶的道路，注意一进去会遭到三头树精的埋伏，建议退出来逐一击杀。之后的路上有不少兵马俑，这些敌人用物理攻击对付效果不太理想，第一次探索地图的时候使用咒术或魔法解决，免得在捡道具时遭到暗算。

BOSS 巨狼希夫

BOSS主要攻击方式

1. 旋风斩：以自身为中心转两圈，周身都有判定，可躲在它的身下或是向后翻滚拉开距离。

2. 横斩：涉及前方扇形范围，可躲在它的身下或是向后翻滚拉开距离。

3. 顺劈攻击：涉及前方直线范围，使用侧滚躲避，BOSS身下同样是这招的死角。

狼的攻击力很高而且行动敏捷，刚开始战斗可能会跟不上它的速度，推荐换上重量较轻的防具应对。与其战斗一定要有耐心，通过向后翻滚和侧滚回避它的进攻，并寻找机会进入它的身下。由于翻滚已消耗我们的大部分精力，建议将咒术作为主力输出手段。攻击一段时间后狼会使出跳跃拉开距离，此时重复之前的步

骤慢慢接近即可，胜利后获得能够进入深渊的戒指。

※ 墓碑后能拾取增加致命一击伤害的戒指。

BOSS 月光蝶

月光蝶长期处在空中，没有强力咒术的情况下不太好打，推荐先在黑森林刷魂，再将咒术手套升到+10 以上并购入咒术“火弹”。开战后月光蝶会停留在空中不断释放魔法，利用翻滚可以躲开。当月光蝶在空中时可使用弓弩反击，或是等它下来。进过一段时间月光蝶会停靠在屏幕中央，锁定后用“火弹”招呼它吧，如果咒术手套有升级到 +10 以上，3 ~ 4 发即可结束战斗（1.04 版需要 6 发以上）。

夹缝森林

①从教堂前往黑森林，遇到第一只树精右转，经由一大段山路来到夹缝森林，这里的怪物都是皮糙肉厚的结晶巨人，建议利用湖中七头蛇吐出的水弹解决掉；

②目前实力要搞定七头蛇略显困难，我们此行目的是小路深处由黑骑士守护的“草纹盾”，装备该盾牌能获得精力快速恢复的 BUFF，对过关很有帮助。除了使用远程技能磨死骑士外，还可采取将骑士诱拐出来，再利用地形的高低差从上方跳下的方法直接取得盾牌，不过这样很容易被返回的骑士堵住回去的路，最好带上奇迹“返乡”。

病村

①前往病村之前最好去教堂的钟楼那里购买抗毒戒指，并装备底层大老鼠那获得的“蜘蛛纹盾”提高毒抗性。去病村有两条路，其一是从底层商人身边的门进去，其二是从传火祭祀场篝火旁边的楼梯来到飞龙谷，再从飞龙谷过独木桥到达（需要万能钥匙）。由于从底层过去的路非常不方便，如果有万能钥匙建议走第二条路；

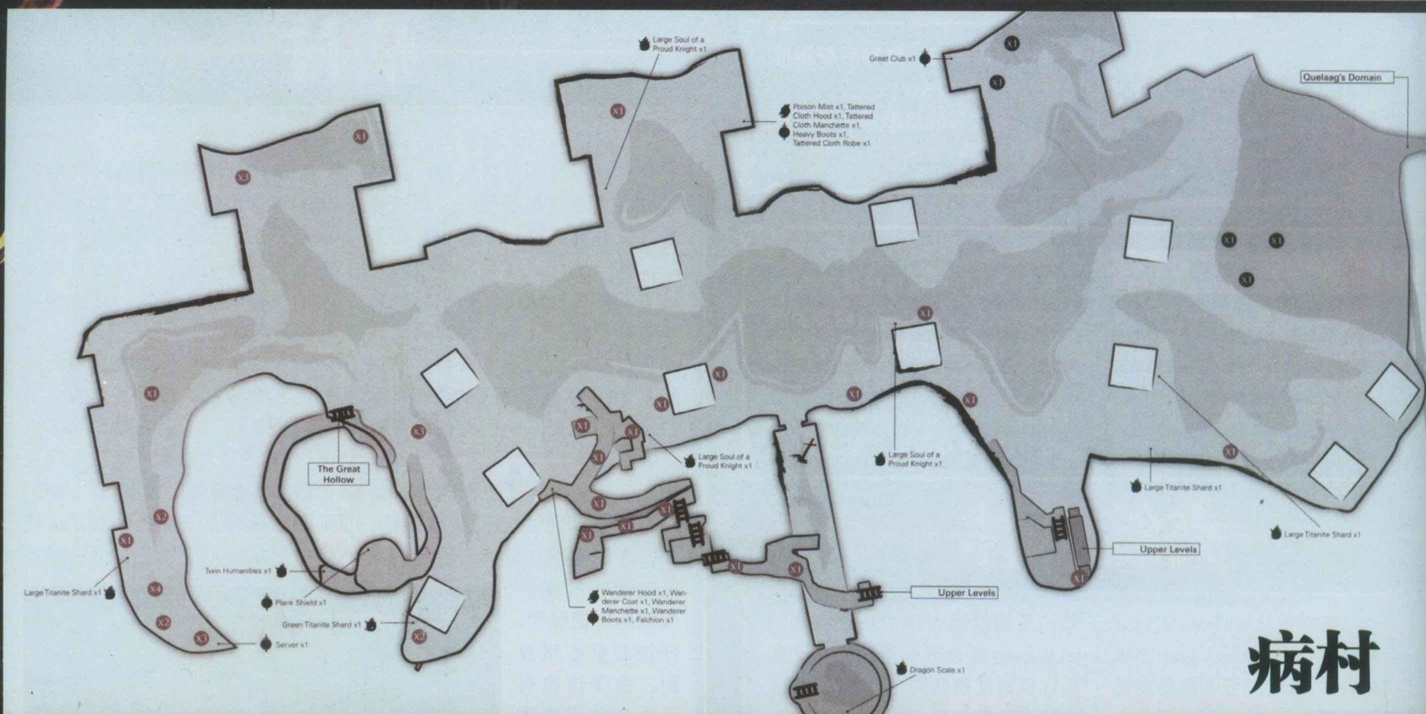
②挡路的胖子皮糙肉厚不好对付，推荐无视它们直接跑路。病村内部需要从楼梯向下层的沼泽前进，楼梯附近都有火把照明，仔细观察不难找到。由于这里有不少会使用毒箭攻击的敌人，连中几次很容易陷入猛毒状态，下楼梯时一定要按 × 键快速下滑；



③顺着楼梯走到底后利用水车的叶片来到地面，背对水车的状态下左边是病村的篝火，沼泽中毒的伤害不高，千万不要因为害怕中毒沿着边缘走，这样很容易引到周围的敌人；

④点燃篝火开始搜刮沼泽区域的宝物吧！在背对篝火的情况下右边是 BOSS 所在地，如果打不过 BOSS 火蜘蛛，可以选择先前往灰烬湖取得“龙头石”。左边则通往病村上层和大树洞，虽然病村上层有不少物品，但道路非

病村上层



常曲折，若想前往一定要记住回去的路怎么走；

⑤如果以生者状态去打BOSS，在路上会遭到NPC入侵，击杀后可取得他的装备。蜘蛛洞在篝火右边的山上，过去的时候最好靠边走，一旦引到那些扔石头的杂兵将相当麻烦。注意不要攻击洞中的背蛋人，它们死亡时背上的蛋会生出许多蛹，即使是80级以上的角色也会被瞬秒；

⑥如果你的咒术手套已经强化到10级以上，从篝火前往BOSS所在地的路上可以遇到沼泽魔女，在她这里能购买高级咒术，并能将+15的咒术手套进一步强化。

BOSS 混沌魔女克拉格

如果之前以生者状态打倒入侵的NPC，那么在雾门前可以召唤他帮忙，这个BOSS的实力很强，加上不怕火属性攻击，算是游戏中少有的几个难点BOSS战，建议带上“铁身躯”和恢复类奇迹应战。

1. 双人战术：战斗开始后NPC并不会马上前来支援，我们要专心躲避BOSS的攻击。BOSS的招式发生速度快且范围大，尽量多使用后滚保持距离，等它吐出岩浆时再绕到侧面攻击。坚持到NPC进来就简单多了，在BOSS追打NPC时站在BOSS身后双持输出，等BOSS将NPC打死时它的血量也所剩无几，使用“铁身躯”硬碰硬解决吧！

2. 单挑战术：单挑的大体思路是利用空旷的地形和BOSS周旋，冒然出手反而会遭到BOSS的反击。进门后马上锁定BOSS并一直和BOSS保持距离，耐心等它使用岩浆攻击，这时BOSS会进入长时间硬直，趁它处于硬直时进行反击。注意全程不要贪刀，BOSS血量不多的情况下可以使用“铁身躯”拼血战斗。

大树洞&灰烬湖

①打完火蜘蛛后沿路进入内部敲响第二口钟，触发剧情后可以进入塞恩古城，同时黄金骑士会把防火女杀死，建议各位先别急着发展剧情。右图中红色画出的地方原本是一堵墙，打破后可看到白蜘蛛和她的仆人，达成誓约获得极为实用的咒术“混沌大火球”（和传火祭祀场的咒术师对话，他会问你从哪学来这个咒术，告诉他后他会前往沼泽学习，之后陷入疯癫状态，再次前往沼泽会和他开战）；

②以沼泽篝火作为路标，沿路往左可看到树根，里面是通往灰烬湖的必经之路，想取得刷魂神器“龙头石”的玩家不要错过机会；

③顺着树根进入树洞，破坏左边的墙来到大树内部，接下来需要借助树干不断地往下跳到达大树底层，前期在不熟悉路线的情况下建议慢慢推进；

④大树底部有几头诅咒青蛙，由于战斗区域较小，建议直接下楼跑路。之后会遇到由大型蘑菇率领的蘑菇家族，不要和它们扯上任何关系，否则它们会以绝对的人数优势揍得你没脾气，从洞口出去到达灰烬湖；

⑤进入灰烬湖后一眼就能看到篝火，不过点燃篝火就意味等下玩家要靠自己的双脚爬上大树，其中的得失就由各位自行判断；

⑥此处和夹缝森林一样，水中的七头蛇会不断阻扰我们前进，利用途中的枯树和斜坡避开水弹骚扰，通往古龙所在地的途中有三个“龙鳞”，分别在七头蛇初始地点的右边、枯树内部和一个贝壳杂兵旁边，杀死七头蛇也能获得一个“龙鳞”，想顺手捞来的玩家可先接近七头蛇诱使它发动近身攻击，防御后进行反击即可。注意在战斗中别太靠近湖水，前面有一条深不见底的沟正等着您的大驾光临……；

⑦沿路直走来到古龙栖息地，订下誓约取得“龙头石”就可使用刷魂大法了，具体操作可参考下文说明或是UCG286期光盘的演示，注意1.04版补丁会修正刷魂BUG，不过我们可以采用在低版本刷完魂再升级的方式满足需求。



北方的不死院②

①回到传火祭祀场，敲响两口钟后传火祭祀场的黄金骑士会杀死防火女，调查防火女的尸体可获得她的装备和一个重要道具；

②乘坐通往教堂的电梯，经过图中位置时跳下，沿着路来到鸟巢，根据提示缩成一团后会被乌鸦带回不死院；

③不死院的杂兵配置会有所改变，BOSS房间不要走正中间，下面有一只火焰恶魔等着我们的到来，沿着边缘行走就不会有危



险。杀死一个拦路的银骑士后，在出生地点获得进入画中世界必备的道具"诧异人偶"；

④还记得当初雾门左边那扇锁住的门吗？现在进去可以获得在任何地形都能奔跑的戒指；

BOSS 离群的恶魔

这个恶魔的攻击方式和第一个BOSS大同小异，不过它用武器敲击地面时会引发大范围爆炸，虽然攻击力不高但会炸飞我们，起身后很容易遭到BOSS的追击，BOSS的身后同样是安全地点。

本战的要点在于落下地点的选择，如果掉落的地点离BOSS太近很可能在硬直状态下就遭到BOSS的攻击。落下后不要理会两个杂兵，以最快速度跑到BOSS身后发动攻击，不出意外的话BOSS会妄想用落下攻击压扁我们，不过我们也不是当年那个新手。看准它的落下地点，小心绕到身后继续输出，如果时机把握的好可以卡住BOSS，让它无限使用落下攻击。

塞恩古城

①从教堂侧面的篝火过桥进入古城，这里处处布满机关，踩到突起砖块会触发飞箭陷阱，除了贴墙行走躲避飞箭外，我们也可以利用这些飞箭杀死敌人。开始的两头蜥蜴卫兵不用理会，里面的飞斧机关会帮忙"照顾"；

②古城中一共有4处飞斧机关，机关的难点在于有杂兵阻扰，第一个机关的蜥蜴士兵可以先靠右前进误导它的判断，然后再突然转向从左边突围；第二个机关的蜥蜴魔法师利用持盾冲刺就能破解它的攻击；

③落石陷阱只要看准落石的间隔冲上去即可，一路向上到达控制室，将石头推到没有任何影响的悬崖一侧；

④图1的尽头能获得增加物品掉落率的"贪婪金蛇戒指"，图2可来到古城的著名景点死亡电梯，杀死下面的宝箱怪获得"雷电枪"此武器经过强化足以用到通关。从这里开始会频繁出现宝箱怪这种坑死人不偿命的怪物，以后开箱前最好用咒术辨认真伪；

⑤从控制室的小房间继续向上来到最后2处飞斧机关，第三处机关可以看准时机直接冲过去(机关是两把斧头一组的，求稳的玩家可在中间的空隙休息调整)，第四处机关就比较头疼了，不仅道路非常狭窄，旁边还有一个蜥蜴法师阴人。最稳妥的方法是用"铁身躯"配合咒术打倒法师，这里的斧头依然是两把一组，由于摆动速度比第三处机关更快，建议在中间休整再前进；


图一


图二


图三

⑥从图3位置跳下去来到古城的篝火处，之后的路没有多大难点，断桥的对面有一个卖强化道具的商人，下面还有开启电梯的钥匙。看到雾门后不要急着进去，先上楼把丢石头的精英怪干掉。

BOSS 钢铁巨偶

这个BOSS的战斗要点在于千万不要近身肉搏，有很大几率会被BOSS抓住扔下城堡，最安全的方法是带上一切远程技能，锁定BOSS后边打边退。



王城 亚诺尔隆德

①击杀古城BOSS后触发剧情来到王城(想回古城和石像鬼对话即可)，这里的敌人多为大型钢铁骑士，不仅皮糙肉厚而且免疫正面攻击，战斗时最好先诱使它们发动盾击再绕背输出；



②以王城篝火作为路标，左边是前往公爵图书馆的道路，目前受到王的封印无法进入，先往正前方走吧。杀死恶魔后从长廊跳下沿着图中的屋檐进入大厅；

③大厅内部都是身穿白衣的刺客，这些敌人在远处会使用飞刀攻击，走独木桥时推荐用弓将它们引到宽敞一些的地方再解决；

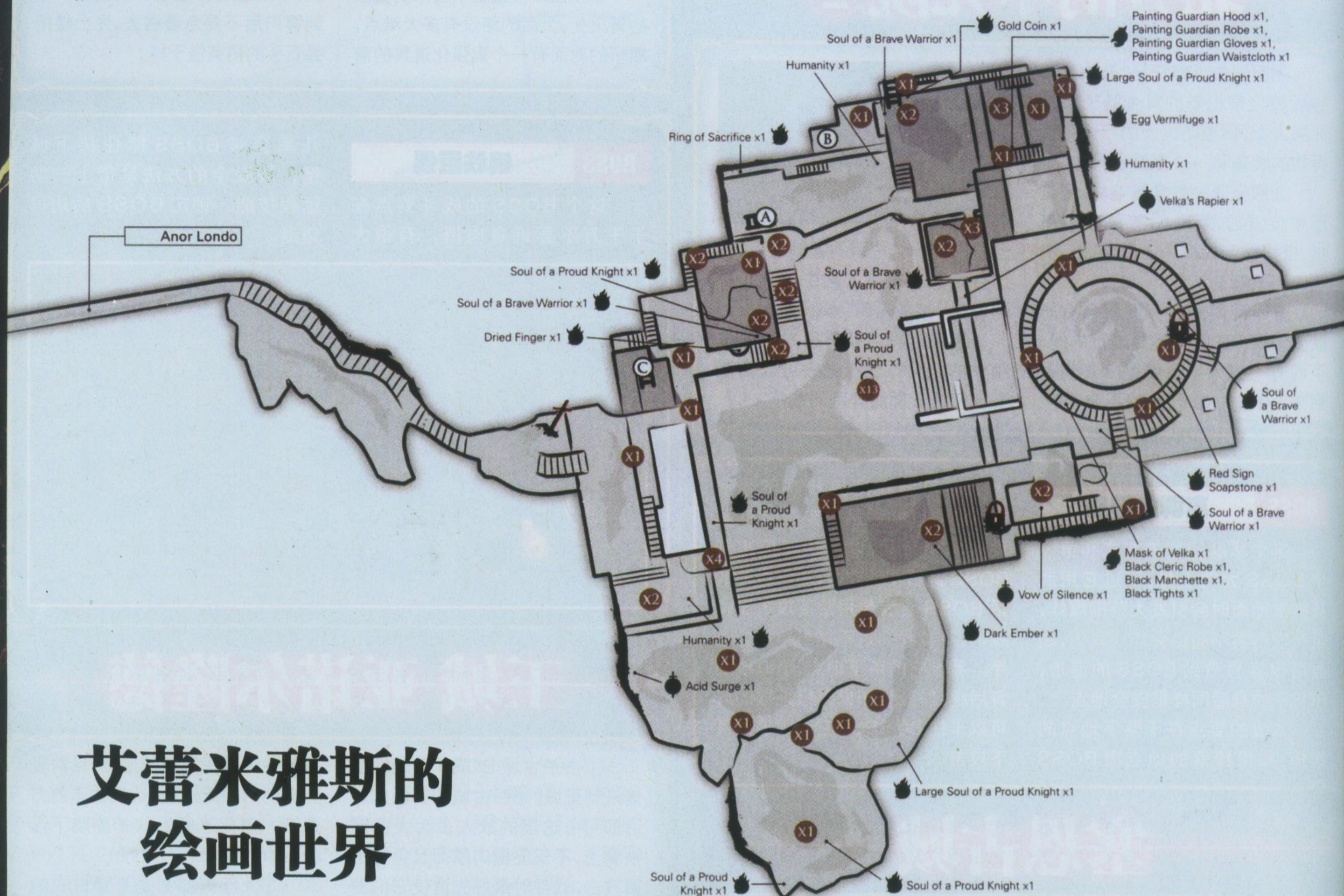
④满是白衣刺客的大厅最深处有幅画，如果身上携带之前在不死院获得的"诧异人偶"，调查画可进入新地图艾蕾米雅斯的绘画世界。

艾蕾米雅斯的绘画世界

①画中世界的地图虽然不大但路线相当复杂，路上的杂兵建议一个个引出来消灭，要小心头上长着肿瘤的杂兵，杀死后会喷出有毒液体，槽蓄满后陷入剧毒状态，最好在杀死它们的瞬间立刻防御或翻滚；



②左图位置其实是一个捷径，如果你的体力超过1100大可从此处跳下去，若想求稳需要从屋中的楼梯来到底层，注意途中大桥上的腐龙是可以在远处用弓箭射杀的；



艾蕾米雅斯的绘画世界

③不要理会庭院中的持矛恶灵，优先冲向旁边的屋子进入地下室（开启旁边的门可快速回到篝火），这里会出现一种车轮型的敌人，只要留意其行动轨迹并不难躲开攻击，转动图中标注的机关的开启通往BOSS的大门。需要注意的是地下室中有不少隐藏通道，仔细观察墙壁就能发现入口，里面有进入别馆的钥匙，里面有打造武器必要的黑暗火种。

BOSS 半龙普利希拉

这个BOSS可杀可不杀，不过二周目想要断尾难于登天，为了避免麻烦还是推荐在一周目下和它战斗。普利希拉的攻击力不高，但会积蓄出血状态，战斗前最好换上相应的装备。开战后普利希拉会进入隐身状态，经过一段时间或遭到火属性攻击就会显形，它在移动过程中会在雪地留下脚印，根据脚印的走向能够判断出它的位置，靠近后使用“引燃火焰”攻击（不要使用威力太大的咒术，很容易秒杀它）迫使它显形，并立刻切换成“引燃烈火”对着尾巴尖端集中攻击，很快就能断尾。

王城 亚诺尔隆德②

①将升降梯移到最下可以到达暗月神庙，开启篝火后继续前行。之后将会遇到王城最难的部分——由两名银骑士守卫的狭隘道路。它们会不断使用弓箭阻挡我们前进，建议全程无视左边的银骑士，集中精力一边利用翻滚躲开弓箭一边接近右边的银骑士，只要靠着墙翻滚就能避免掉落悬崖，当银骑士拔剑时立刻锁定，使用“混沌大火球”速战速决；

②大厅往左可找到王城的巨人铁匠，建议用月光蝶的魂配合任何一个+10的盾合成“结晶环盾”，此盾的重攻击是丢出一个光圈攻击敌人，威力依右手武器威力而定，配合+15的物理系武器可以轻易打出600以上的伤害，是攻关过程的不二选择（“结晶环盾”的重攻击会快速消耗耐久度，推荐去第一个商人那里购买大量修理光粉备用）；

③进入BOSS战前系统会提示玩家使用道具“黑色眼眸”（调查防火女的尸体获得），使用后进入防火女复仇战，不用理会另外两个敌人，集中攻击黄金骑士结束战斗，胜利后可获得黄金骑士的装备和防火女灵魂；

BOSS 猎龙者翁斯坦（瘦子）& 刽子手斯摩（胖子）

本战算是游戏中最难的一场BOSS战，两个BOSS会极有默契地围攻玩家，不过雾门前可召唤老朋友太阳骑士帮我们吸引火力。由于在战斗中无论杀死哪个BOSS，另一个BOSS都会强制回满体力并进入暴走状态，因此只要集中火力攻击其中一个BOSS即可。胜利后玩家可在商人处购买最后一个杀死的BOSS的服装，想要龙狩装的朋友可不要杀错人哦。

推荐装备技能：铁身躯、火弹、大火球（不推荐使用占用2格的混沌大火球）、引燃烈火、喷射火焰（格数不足的情况下可不考虑）。

猎龙者的速度快但追踪能力不强，刽子手则相反，它的大锤突击很难躲开。进入战斗后先利用柱子和BOSS周旋，等太阳骑士

进来吸引火力再使用远距离咒术发动攻击，一旦刽子手将目标转换为我们就马上用“铁身躯”配合近距离咒术或“结晶环盾”肉搏，不久就能消灭刽子手。剩下的猎龙者用相同战术应付，不过近距离作战时要小心它的跳跃攻击，如果来不及躲闪就提前吃药将血量提到安全线上。胜利后乘坐升降梯拜见公主，获得重要道具“王器”，之后能在主要篝火间传送。这里建议各位不要急着贡献“王器”给传火祭祀场的大蛇，可以留着和深渊的大蛇对话加入誓约。

BOSS 暗影太阳葛温德林

进入暗月神庙可签订誓约，不过一旦进入雾门就要和葛温德林开战，这个BOSS实力不强但很有特点，在战斗中我方一旦接近它便会使用瞬移后退，由于奔跑要耗费大量精力，因此发动速度快的“引燃火焰”和“引燃烈火”是此战的主要输出手段，一定要带上。

战斗开始葛温德林会在远距离发动魔法攻击我们，其中蓝色的魔法具有很强的追尾效果，最好利用场景两端的柱子避开，其发动黄色魔法的时候就是我们进攻的好机会，这种魔法追尾不强，稍微调整站位就能避开，接近后立刻锁定BOSS并使用咒术攻击。

小隆德遗迹 & 深渊

①从传火祭祀场前往小隆德遗迹，顺着图中楼梯可见到第三个铁匠。从左边来到遗迹内部，想要杀死幽灵有两种方法，一是在巨人铁匠处使用狼的魂配合任何一把+10的直剑合成大狼剑，二是使用道具“暂时诅咒”；

②遗迹内部只有一条路，进入大屋内部会遭到大量幽灵的围攻，消灭后顺着楼梯来到屋顶，和NPC对话获得水库钥匙；

③顺着螺旋楼梯向下，打开铁门转动把手。放水后楼上的升降梯可重新使用，乘坐升降梯进入遗迹深处；



④这里出现的亡灵骑士比较难缠，建议在其使用突刺攻击后使用“结晶环盾”秒杀，不要理会路上的怨灵集合体，不仅血多，它的攻击还会让我们进入顿足状态；

⑤进入雾门后装备“亚尔特留斯的契约”，从楼梯底部跳下即可来到漆黑的深渊。

BOSS 小隆德四王

这个BOSS比较特殊，刚开始战斗只有一个敌人，每经过一段时间后多一个分身，所有分身共享一条体力，如果战斗拖得越久对我们越不利。和这个BOSS战斗的要点就是抓住一个“快”字，一些对我们威胁不大的招式建议举盾硬抗，特别是下图的紫色追踪波，这招持续时间很长，如果一味地回避会浪费大量时间。比较稳妥的方法是使用“铁身躯”配合“引燃烈火”集中输出，只要将同场的分身数量保持在2个，BOSS的攻击不足以对我们造成威胁。



地下墓地 & 巨人墓地



①贡献“王器”后公爵图书馆、恶魔遗迹和巨人墓地的封印解开，这三个地区可按喜好自由选择顺序攻略，从传火祭祀场左边的门进入地下墓地，这里的骷髅兵需要使用神圣系武器才能彻底杀死，顺路开启三个机关后来到一个由无头石像鬼看守的房间，往右边的缺口来到一处非常宽阔的区域，通过后进入BOSS战；

②胜利后爬上右上方的楼梯进入巨人墓地，巨人墓地处于黑暗状态，如果没有照明魔法将难以前进。这里顺便提一下照明魔法“光明照耀”的入手条件：击杀夹缝森林（从黑森林庭院的入口进入）的七头蛇后，切换区域再次进来，在湖底深处会出现黄金石巨人，干掉石巨人救出古代的魔法少女，之后在上图位置会出现一个召唤印记，将她召出即可学习“光明照耀”；

③巨人墓地的道路并不复杂，前期顺着七色石的提示前进，不久便会看到一个NPC，和他的对话如果选“是”的话会被推下悬崖，之后上来要和他战斗，如果选否他会贩卖一些商品给我们，其中有和墓王誓约的必要道具。打倒变成活尸的两名骑士救出圣女，之后圣女会在不死区教堂贩卖奇迹；

④沿路一直下行，要小心途中出现的犬型骷髅，这种敌人攻击速度和攻击力都不容小视，最好最好使用“结晶环盾”在远距离解决。如果此时游戏版本已升级到1.04，最好在远处使用大威力的咒术消灭。在骷髅剑士和犬型骷髅同时出现的地方左拐找到墓地的第二个篝火，如果当前人性有剩余的话推荐升级篝火；

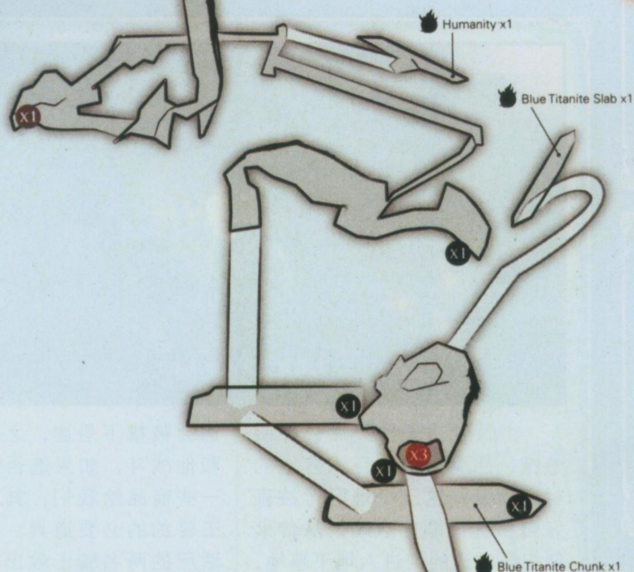
⑤接下来的路就是一本道了，从悬崖右拐进入一个房间，地下墓地的BOSS三贴家族会作为杂兵在这里出现。注意这个房间的小骷髅会无限刷新，对人性有需求的玩家不妨在这里适当刷一下。从房间左上角的雾门进入墓王所在地，由于高度差的关系，跳下前记得把血加满；

BOSS 三贴家族

BOSS的攻击方式虽然单一，但碰上真身和分身一起攻击还是会给我们带来不小压力。由于分身受到一次攻击就会消失，战斗时可以利用范围攻击快速分辨出真身所在位置，锁定后马上使用大威力的咒术集中火力攻击真身。

BOSS 墓王尼特

战斗开始后墓王会召唤大批杂兵围剿玩家，由于战斗场景异常宽广，我们大可绕着场景和杂兵周旋。如果游戏版本是1.03本战异常简单，使用“铁身躯”配合“结晶环盾”拼血即可。1.04版本由于“结晶环盾”不再具备高输出，可以换成“引燃烈火”进行拼血，因为咒术的输出远不及“结晶环盾”，要注意自身体力的残留量。



公爵图书馆 & 结晶洞窟

①开始的长廊会遭遇两头盔甲野猪，在狭隘的地方战斗显然对我们不利。建议强行突破，到后面的篝火附近再和它们战斗；

②图书馆内部需使用升降梯切换平台前进，注意里面有不少宝箱都是宝箱怪伪装的，开箱前最好使用“引燃火焰”之类的咒术试探；

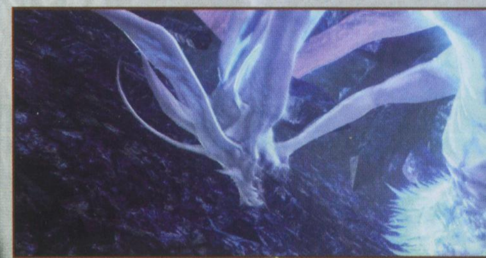
③来到第三层沿着被结晶侵蚀的楼梯上去，击杀一个拦路的杂兵见到白龙。第一次和白龙交战必败，除了带上“牺牲戒指”减少消耗之余，也可以趁机熟悉它的攻击轨迹，以便下次交战时不至于手忙脚乱；

④战败后被带到牢房，隔着栏杆干掉守卫取得钥匙，如果之前已将传火祭祀场的魔法买完，那个魔法师会被关在下面的牢房中（钥匙在通往结晶洞窟的仓库中）。顺着楼梯来到大厅，注意深处有两头不会攻击的蛇女，杀死它们能获得恢复类奇迹。爬上楼梯从宝箱中获得大门钥匙，从篝火上方的楼梯回到图书馆；

⑤之后要利用旋转楼梯前进，尽量优先干掉弓箭手和魔法师，从楼梯下到一楼拉动机关可开启隐藏道路，其中一个都是宝箱的房间中有机关，能开启通往结晶洞窟的路；

⑥结晶洞窟有不少浮在空中的透明路线，可以利用空中飘落的雪花和“七色石”（在下水道的商人处购买）探路，要到达白龙所在地需经过两条空中路线，第二条路线比较隐秘，具体位置如图所示。





BOSS 白龙希斯

第一次由于没有白雾门的关系，外面的杂兵会有一定几率乱入 BOSS 战，遇到这种情况可以将杂兵引到白龙的吐息范围内解决。战斗开始后白龙会处于无敌状态，需要破坏它身后的水晶柱才能对其造成伤害。想要杀死白龙非常容易，贴近后使用“引燃烈火”或“结晶环盾”都能速杀。但想断尾入手“月光大剑”就比较困难，白龙一共有三条尾巴，只有攻击背后那条尾巴的尖端才能断尾。最有效的方法是开战后跑到水晶面前引诱白龙自己使用吐息破坏水晶，当看到白龙抬头的瞬间就要用最快速度冲到它身后，趁它破坏水晶处于硬直的时候用“引燃烈火”集中攻击尾部，2 发内必能断尾（一周目下）。

公爵图书馆大厅

Strong Magic Shield x1
Twinkling Titanite x1
Twinkling Titanite x1
Soul of a Brave Warrior x1



恶魔遗迹＆混沌废都

①恶魔遗迹横竖只有一条路可走，不过里面的怪物凶狠无比，以前就相当难缠的羊头和牛头恶魔在这里会杂兵化，一种巨大的虫子还能喷出腐蚀装备的液体，最好带上一些“修理光粉”再来；

②击杀第一个BOSS后玩家有两种选择，一是从第二个BOSS雾门右边的捷径直接进入混沌废墟，这条捷径只有一个无头石像魔把守，比起另一条火海路线简单不少，但需要和蜘蛛女的誓约+2，也就是贡献30个人性，不够的玩家可以用“龙头石”刷出。二是干掉恶魔遗迹的三个BOSS取得在熔岩中耗血减少的戒指，从火海进入混沌废墟，这条路线有不少巨大的僵尸龙把守，想要通过并不容易；

③通往第二个BOSS所在地的途中会遇到很多羊头恶魔，建议一个个引出来逐一击杀，在雾门前有一个篝火，不要错过；

④混沌废墟的难点在于BOSS门口的咒术师，他的咒术攻击力足以秒杀我们，建议将他引诱到楼梯下再用“结晶环盾”或大威力的远程咒术解决。

BOSS 溃烂的恶魔

BOSS主要攻击方式

1. 熔岩喷射：和BOSS拉开距离后会频繁使用，利用版面中央的岩石可抵挡岩浆的攻势。

2. 拍击：在接近战中使用的招式，用触手拍打地面，有时候会连续拍击，追尾修正很强，需要利用连续翻滚躲避。

只要我们不攻击BOSS或不拿走最深处的黑金套装，BOSS就不会主动攻击我们。它分为近远两种攻击模式，其中远距离的熔岩喷射虽然没多少危险，但我们只能使用弓箭伤到它，没有效率且容错性太低。推荐拉近距离后马上锁定BOSS，躲过它的拍击马上使用"结晶环盾"反击，只要反应够快，一轮可以击中BOSS两次。



※1.03之前的版本有一个BUG：拿完黑金套装后马上朝入口方向跑，跟过来的BOSS会卡在雾门附近，准备几百发箭慢慢射吧……

BOSS 火焰恶魔

该BOSS和不死院的离群恶魔攻击方式完全一样，只是因为战斗场地变小加上四周长着不少树根，使我们更难躲避它的爆炸攻击。不过这个BOSS依然可以通过卡落下攻击的方式解决，只要让自己一直处于BOSS身后，战斗毫无难度可言。

BOSS 火焰蜈蚣

本战难点在于留给我们的活动范围非常小，开战后BOSS会在远处的熔岩中一边发动攻击一边朝门口走来，它的突刺攻击追尾性不强，看准时机利用翻滚躲过。当它走进我们的攻击范围时就可以锁定它反击了，由于活动范围限制的关系，推荐使用"铁身躯"配合"结晶环盾"或大威力咒术在近距离拼血，注意在肉搏过程中不要被BOSS打进熔岩，以现在的损血速度会被瞬间秒杀。胜利后获得在熔岩中耗血减少的戒指。

BOSS 混沌的温床

本战分为三个阶段，要分别摧毁处于BOSS左右两端的能量球再击杀藏在树干中央的真身，和其他BOSS战不同，即使玩家在战斗中不幸失败，BOSS战的进度依然保留，不必从第一阶段重新开始，下面为大家介绍每一阶段的打法：

第一阶段毫无难点，沿着版边进入防护罩破坏里面的能量球即可，此时BOSS身上长出一个恶魔之爪，攻击手段也随之增加。

第二阶段由于途中地板会不停地裂开，因此不能采用之前沿着版边过去的战术，建议将装备换成敏捷装（如果没有合适的装备全脱光也行）从内部接近。此时BOSS会像吃了兴奋剂般使用双手和火焰之爪疯狂地攻击我们，比较稳妥的方法是先适当接近BOSS引诱它使出横扫攻击，当它左手离开地面的瞬间马上朝目的地冲去，途中要小心BOSS左手的拍击动作，击破能量球后战斗进入第三阶段。



第三阶段的任务是躲过暴风雨般的攻势，沿着中间塌方露出的树根来到内部击杀真身。火焰之爪并不会把我们推下去，因此在行进过程中只要注意BOSS的横扫攻击即可。依然推荐引诱它使出横扫攻击，趁其右手离地的瞬间朝中央冲去。

初始之火的火炉

①将"王的魂"献给"王器"后解开封印，前往最终BOSS所在地的路途不远，不过途中有数个银骑士把守，建议逐一击杀，还能顺便入手几种高级的强化材料；

②由于BOSS的攻击速度很快，在战斗中几乎没有使用远距离技能的时间。因此进入雾门前建议把"结晶环盾"换成重攻击是格挡动作的盾牌。

BOSS 乌薪王葛温

BOSS不仅攻击速度快，还会发动连续追击重创我们，与其战斗可以采取两种打法，一是利用格挡反击，在他硬直的瞬间发动攻击可造成大伤害，使用6～7次后胜利。不过这种方法对操作要求比较高，比较安全的做法是躲过王的第一下攻击马上使用格挡动作。

至于第二种方法就是我们熟悉的铁体肉搏流了，进入雾门后立刻咏唱"铁身躯"，锁定BOSS后用"喷射火焰"、"引燃烈火"等出招较快的咒术拼血。胜利后一周目流程到此结束，选择自己喜欢的结局后即可开始二周，在二周目中继承一周目的魂、等级和装备，通过剧情获得的物品无法继承。

奖杯指南

全奖杯

奖杯名	杯种	取得条件
黑暗灵魂	白金	获得除此之外的所有奖杯
火焰的继承者	金杯	击败最终BOSS后选择点燃篝火
黑暗之王	金杯	击败最终BOSS后选择出门
骑士的荣耀	银杯	入手所有的魔法
咒术师的血缘	银杯	入手所有的咒术
圣女的祈祷	银杯	入手所有的奇迹
誓约"白教"	铜杯	和白教达成誓约
誓约"公主的守护者"	银杯	和公主达成誓约
誓约"暗月之剑"	银杯	和葛温德林达成誓约
誓约"太阳的战士"	银杯	和太阳战士达成誓约
誓约"森林的狩猎者"	银杯	和白猫达成誓约
誓约"黑暗之灵"	银杯	和深渊大蛇达成誓约
誓约"古龙之路"	银杯	和古龙达成誓约
誓约"墓王的手下"	银杯	和墓王达成誓约
誓约"混沌的仆人"	银杯	和白蜘蛛达成誓约
最强武器	铜杯	强化一把+15的武器
结晶武器	铜杯	强化一把+5的结晶武器
雷电武器	铜杯	强化一把+5的雷属性武器
粗制武器	铜杯	强化一把+5的粗制武器
法术武器	铜杯	强化一把+10的魔法武器

全奖杯

奖杯名	杯种	取得条件
魔力武器	铜杯	强化一把+5的魔力武器
神圣武器	铜杯	强化一把+10的神圣武器
邪恶武器	铜杯	强化一把+5的邪恶武器
火焰武器	铜杯	强化一把+10的火属性武器
混沌武器	铜杯	强化一把+5的混沌武器
点燃篝火	铜杯	点燃游戏中第一个篝火
取得元素瓶	铜杯	从不死院的骑士手中获得元素瓶
到达罗德兰	铜杯	剧情奖杯
苏醒之钟（不死人教会）	铜杯	剧情奖杯
苏醒之钟（克拉格的住处）	铜杯	剧情奖杯
注火技艺	铜杯	剧情奖杯
漫步深渊技艺	铜杯	杀死黑森林庭院的巨狼取得
到达亚诺尔隆德	银杯	剧情奖杯
取得王器	银杯	剧情奖杯
击败王"墓王尼特"	银杯	剧情奖杯
击败王"混沌的温床"	银杯	剧情奖杯
击败王"小隆德四王"	银杯	剧情奖杯
击败王"白龙希斯"	银杯	剧情奖杯
击败神"暗影太阳葛温德林"	银杯	进入暗月灵庙的雾门打倒BOSS
击败神"半龙普利希拉"	银杯	进入绘画世界打倒BOSS

难点说明

骑士的荣耀

需要入手BOSS灵魂制造的武器、光明武器、恶魔武器、龙族武器及盾系武器，以下是装备的入手方法：或大威力的远程咒术解决。

魂系武器	
亚尔特留斯的大剑	巨狼希夫的灵魂+（短剑+10/大剑+10）合成。
亚尔特留斯的大剑（圣）	巨狼希夫的灵魂+（断剑+10合成）。
亚尔特留斯的大盾	巨狼希夫的灵魂+（盾+10）合成。
葛温王大剑	乌薪王葛温的灵魂+（短剑+10/直剑+10/大剑+10）合成。
克拉格的魔剑	克拉格的灵魂+（曲剑+10）合成。
混沌之刃	克拉格的灵魂+（刀+10）合成。
龙骨拳套	钢铁巨偶的核心+（拳套+10）合成。
巨偶斧	钢铁巨偶的核心+（斧+10）合成。
月光蝶触角	月光蝶的灵魂＋(西洋剑＋10)合成。
结晶环盾	月光蝶的灵魂+（盾+10）合成。
猎龙枪	猎龙者翁斯坦的灵魂+（长枪+10/西洋剑+10）合成，若想获得猎龙者翁斯坦的灵魂需先杀死剑子手斯摩。
斯摩的锤子	剑子手斯摩的灵魂+（锤+10/大锤+10）合成，若想获得剑子手斯摩的灵魂需先杀死猎龙者翁斯坦。
夺魂镰刀	半龙普利希拉的灵魂＋(戟＋10/鞭＋10)合成,需回到北方的不死院取得诡异人偶进入画中世界,并和普利希拉战斗才能获得它的灵魂。
暗月弓	葛温德林的灵魂+（弓+10）合成，和葛温德林战斗的方法可参照流程部分。
暗月锡杖	葛温德林的灵魂+（杖+10）合成，和葛温德林战斗的方法可参照流程部分。

恶魔武器	
墓王的剑	和墓王结下誓约取得。
恶魔枪	在病村水车底下东国商人处购入/亚诺尔隆德的白色恶魔随机掉落。

光明武器	
黑骑士的钺	持钺的黑骑士随机掉落，推荐在初始之火的火炉刷。
黑骑士的剑	持剑的黑骑士随机掉落，推荐在初始之火的火炉刷。
黑骑士的大剑	持大剑的黑骑士随机掉落，推荐在初始之火的火炉刷。
黑骑士大斧	持斧的黑骑士随机掉落，推荐在初始之火的火炉刷。
黑骑士盾	所有黑骑士随机掉落，推荐在初始之火的火炉刷。
银骑士的枪	持枪的银骑士随机掉落，推荐在王城亚诺尔隆德刷。
银骑士的剑	持剑银骑士随机掉落，推荐在王城亚诺尔隆德刷。
银骑士的盾	所有银骑士随机掉落，推荐在王城亚诺尔隆德刷。
亚斯特拉的直剑	飞龙谷拾取。
龙徽章盾	飞龙谷拾取。
邪神的盾	巨人墓地拾取。
石制大盾	黑森林庭院的兵马俑随机掉落。
哈维尔的大盾	王城亚诺尔隆德第二个篝火附近的壁炉是隐藏通道,进入后调查宝箱拾取。
楔形刺叉	所有无头恶魔随机掉落。
石制大剑	和白猫结下誓约，在病村水车底下东国商人处购入。
蓓尔嘉的刺剑	绘画世界中拾取。
弦月斧	干掉巨人墓地的商人拾取/回到传火祭祀场和他购买。
神许重锤	生者状态在巨人墓场干掉入侵的NPC获得。
传道者的三股叉	魔法师随机掉落。
巨人钺	王城亚诺尔隆德的铁匠处购入。
猎龙大弓	王城亚诺尔隆德拾取。
徽章盾	回到北方的不死院，杀死发疯的骑士获得。

龙族武器	
普利希拉的短刀	断绘画世界的BOSS普利希拉的尾获得。
飞龙剑	断盘踞在桥上的火龙尾获得。
月光大剑	断结晶洞穴的BOSS白龙希斯的尾获得。
古龙大剑	断灰烬湖的古龙尾获得。
龙王大斧	断底层的BOSS贪食龙的尾获得。
大龙牙	王城亚诺尔隆德第二个篝火附近的壁炉是隐藏通道，进入后调查宝箱拾取。

盾系武器	
黑暗之手	和深渊大蛇结下誓约获得。
圣者的盾	生者状态在巨人墓场干掉入侵的NPC获得。
血盾	绘画世界拾取。

全魔法&咒术&奇迹

可参照系统部分全技能的获得方法，其中奇迹“阳光之枪”需要最终BOSS乌薪王葛温的灵魂，必须在二周目才能获得。

全强化系

素材的获得方法和强化地点可参照系统部分，由于部分高级素材入手困难，通常需要三周目才能全部强化完。不过有一个方法可以在一周目内取得全强化系的奖杯：获得某种强化武器的奖杯时不要按○键确认，只要玩家不入手武器，系统就会默认强化的素材还未使用，这时候退出游戏再进来，就会发现强化的素材还在，但奖杯已经入手。不过该方法不确定在游戏更新后是否还能使用，最好在低版本下进行。

刷魂BUG

这里先说一下，刷魂BUG只能用于1.03以下的游戏版本（含1.03），如果你已经将游戏升级到1.04或1.05就无法使用龙头石刷魂了。由于本作的升级补丁和账号绑定，即使你在PS3上删除升级补丁还是无法使用低版本进行游戏，最稳妥的方法就是购入游戏后不要急于升级，使用1.00版本将灵魂刷到满意的数量再联网升级。此外黑森林刷魂大法使用文字很难描述，UCG286期的光盘有附赠所有刷魂方法，各位可拿来参照。

黑森林刷魂



当游戏进行到不死区教堂就可以前往黑森林刷魂，不过此行需要在铁匠处上缴2W大洋的过路费，对初期的玩家来说还是有不小压力。凑够过路费入手纹章后就可以开始刷魂之旅了。黑森林刷魂的理念是利用BUG引诱森林中的NPC跳崖自尽，我们吸引的NPC如下：入口附近的法师、白猫前面持斧的山贼、森林中的透明贼和牧师，除了山贼外，其余三名NPC都有2000点魂，一次最多可以入手7000魂，相比火龙刷魂法效率提升不止一倍。

进入森林后注意篝火正下方的悬崖，这里就是等下我们要回来的位置。先靠右行走引起法师的注意，注意听音效，一旦法师开始攻击我们就立刻朝白猫那里前进，途中利用树木前进，否则很容易被法师的法术打中，看到远处的山贼迫不及待地朝你奔来就可以向右转向，此时最好靠近右边的两棵树吸引透明盗贼的注意，看到盗贼出现就立刻往悬崖奔跑。

靠近入口后以最快速度来到篝火正下方的悬崖处面壁站好，之后就可以转换视角静静等待了。不过一会这些傻里傻气的NPC就会从你头上一跃而下，几千魂轻松入手。需要注意的是，山贼和法师这两个NPC偶尔会害怕而不敢跳崖，遇到这种情况建议放过山贼，毕竟为了1000魂冒险不太值得。

龙头石刷魂

此招是游戏中效率最高，同时也是最破坏平衡性的一种方法。不过想要使用这种方法必须使用龙头石这个道具，关于此道具的入手方法各位可以参照流程部分。刷魂步骤如下：

1. 脱下头盔，将龙头石放到道具栏第一格，使用后角色的头部变为龙头。
2. 想要使用的魂或人性放在道具栏第二格。
3. 让角色背对屏幕，在按下□键的瞬间向下拨一下左摇杆，让角色转向面向屏幕，同时按下十字键的下将当前物品由龙头石切换为魂或人性，并按住□键。
4. 此时你会发现自己的魂或人性正以奇快的速度增长，只要不放开□键就不会停止，各位可以利用牙签或透明胶卡住按键进行长时间刷魂。

DVD光盘内容介绍



欢迎使用《PS3 专辑》Vol.17 数据 DVD 光盘，本光盘为 PC、PS3 两用光盘，内容包括影像集结、美图集结、音乐集结、主题集结和特别附赠五大部分，其中影像、图片和音乐可在 PS3 上直接使用。



内容包括 《COD 现代战争 3》、《FIFA 街头足球》、《鬼泣 DMC》、《彩虹六号 爱国者》、《福尔摩斯的遗嘱》、《末日余生》、《舞蹈明星聚会》、《潜龙谍影 崛起 复仇》、《暗黑血统 Ⅱ》、《杀手 47 赦免》、《生化奇兵 无限》等 11 段高清影像。

使用指南 光盘中提供的全部为 720p 以上分辨率的高清视频，使用者可直接将光盘放入 PS3 主机内欣赏这些高清视频，还可将其拷贝进 PS3 主机的硬盘中。如果您的电脑无法流畅播放这些视频，那可能是您的电脑配置不够高，或是播放器问题，建议直接使用 PS3 观看。



内容包括 壁纸部分包括《蝙蝠侠 阿克汉姆城》、《刺客信条 启示录》、《战地 3》、《COD 现代战争 3》、《黑暗之魂》、《波斯王子》、《古墓丽影》、《暗黑血统 Ⅱ》、《山脊赛车 PSV》、《黑道圣徒 3》、《生化危机 浣熊市行动》、《上古卷轴 V 天际》、《彩虹六号 爱国者》、《最终幻想 X Ⅲ -2》、《三连星 2》、《博德之门 暗黑联盟》等多款游戏的 70 张精选游戏壁纸；另有《未知海域 3 德雷克的诡计》美术馆图集以及《绯色欠片》全 CG 等总共超过 300 张美图供各位欣赏。

使用指南 光盘中提供的壁纸全都是可完美适应 PS3 分辨率的图片，使用者可直接将光盘放入 PS3 主机内欣赏，或将其拷贝至 PS3 的硬盘中作为壁纸。



内容包括 最终幻想 X Ⅲ -2》主题曲 CD、《最终幻想 X Ⅲ -2》完整 OST 和《战国 BASARA3 宴》的片头与片尾曲 CD，乐曲总数接近 100 首。

使用指南 光盘中提供的 PS3 游戏原声均为 MP3 文件，使用者可以直接将光盘放入 PS3 或电脑光驱中欣赏，也可拷贝至便携播放设备中，欣赏起来更为方便。



内容包括 "奖杯图标大集合 17"收录了《COD 现代战争 3》、《未知海域 3 德雷克的诡计》、《铁汉雄鸡》、《派对总动员 2》、《铁拳 TT2 序章版》、《VR 网球 4》、《绯色欠片》、《圣斗士星矢战记》、《战国 BASARA 3 宴》等 14 个光盘及 PSN 游戏的奖杯图标，格式为 PNG，总数超过 500 个。另有《未知海域 3 德雷克的诡计》宝藏收集视频附赠，22 个章节共分为四段影像，格式为 MP4，拷贝后也可在电脑上观看。

使用指南 "奖杯图标大集合"中包括的游戏均是 PS3 专辑制做过攻略研究或奖杯攻略的游戏，设计精美有趣的图标值得大家收藏和鉴赏。



内容包括 《刺客信条 启示录》、《雷曼 起源》、《末日余生》、《外域》、《星之海洋 4》、《战神 3》、《黑色洛城》、《战地 3》《街头霸王 4》《猎天使魔女》、《王国之心》、《黑道圣徒 3》、《上古卷轴 V 天际》、《COD 现代战争 3》、《尘土飞扬 3》、《暗黑破坏神 3》等游戏的主题，还有电影、动漫和艺术主题，总计 55 个，并加入了主题效果图的预览。

使用指南 光盘中的主题无法直接在 PS3 中进行复制，如需使用，必须先将光盘放进电脑光驱，然后在 U 盘、PSP 等移动存储设备的根目录下建立"PS3/THEME"文件夹，再将准备拷入 PS3 的主题文件（".p3t"后缀的文件）复制到该文件夹下，将存储设备与 PS3 连接后，就能在"主题设置"中选择安装自己喜欢的主题了。如果有兴趣，您还可以使用光盘中附带的主题制作工具制作自己喜爱的主题，当然，在这个文件夹内我们还为您准备了这两个工具的使用教程。


KINGDOMS OF AMALUR
RECKONING


MASS EFFECT 3
N7

PS3专辑

VOL.17

PS3 SPECIAL

特企集结

末日启示录

《刺客信条》系列漫谈

PlayStation 3的王牌团队

——北美PSN项目组

2012神机神作指南

劲作集结

彩虹六号 爱国者

女神异闻录4 午夜竞技场

大地王国 罪与罚

龙之信条/二进制领域

奖杯攻略

绯色欠片 爱藏版

梦工场超级明星卡丁车/F1 2011

派对总动员2/铁拳 混合版

FIFA 12/VR网球4/上旋高手4

火箭鸟 铁汉雄鸡

攻略集结

未知海域3

德雷克的诡计

战国BASARA3 宴

机动战士高达 EXTREME VS.

圣斗士星矢战记

二之国 白色圣灰的女王

黑暗之魂

COD 现代战争3



本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89471-478-7

PS3专辑光盘定价：32元（DVD+手册）